

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 62780 Gießen/Hessen, <http://www.nintendo.de>

Österreich:
Stadlerbauer Marketing & Werbung Ges. m.b.H.
Hauptkornstrasse 6, A-10401, Belgien

Schweiz/Suisse:
Wildemann AG
Aut. des Vaud 30, CH-4600, Basel

UK, Ireland, Portugal:
Nintendo Ltd
3000 Wilton Road, Chislehurst, Surrey KT10 4SH, UK

France:
Nintendo France SARL
6, Rue de la Chapelle Malesherbes, 93081 Cergy-Pontoise, www.nintendo.fr

Niederlande:
Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3720 AB Bunnik/Utrecht, www.nintendo.nl

Belgien, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijck 31-02, P. 2000 Antwerpen

Spain:
Nintendo España, S.A.
C/Alcala, 1-Estado II, Edificio 1-EI, Barrio de la Almudena,
28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

Scandinavia:
Nintendo AB
Box 16004, Marckgatan 11, S-164 25 Bromsbo, Sweden

Nintendo

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE

GAME BOY ADVANCE™

MARIO KART SUPER CIRCUIT

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in craftsmanship, reliability and performance value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et de valeur. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des accessoires ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Procedures booklet attached with this contract before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

NOTICE: Bitte lesen Sie den beiliegenden Verbraucherinformationen und Wartungsanleitung, die diesem Produkt beiliegt, bevor Sie dieses durch, bevor Sie dieses Game Boy Advance™, item Spielkarte oder Zubehör in Betrieb nehmen. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantie und zur technischen Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lire attentivement les informations d'accompagnement et les procédures d'urgence relatives aux ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy-Advance™, d'une console de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

WIKTIG: Lees aandachtig de Game Boy Advance™, de spelkaart of het accessoire bijpakket, voordat je de spel bijbehorende accessoires gebruikt en voortspeelprogramma's doet. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de technische hulpdienst.

IMPORTANT: Por favor, antes de usar la Game Boy Advance™, un consuelo o un accesorio, lee con atención el folleto de información al consumidor y de procedimientos que se incluye con este producto. Este folleto contiene también información importante sobre la garantía y el servicio de atención al cliente.

WIKTIG: Innan du använder din Game Boy Advance™, en spelkort eller tillbehör bör du noggrann genomläsa den medföljande konsumentinformationen. Betydande information om garanti och teknisk hjälp finns också i denna broschyr.

VIGTIGT: Læs nøjeigt det medfølgende hæfte Konsumenter og Betjeningstjeneste, inden du bruger din Game Boy Advance™, Game Pak eller det tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om garanti.

WIKTIG: Lue huolellisesti liitteeseen kuuluva kuluttajainfo ja huolto- ja korjauspalvelu -opas ennen Game Boy Advance™, Game Pak -kortin tai lisävarusteen käyttöä. Lisävarusteen käyttöä ennen huolto- ja korjauspalvelu -opasta voi aiheuttaa vaurioita.

WIKTIG: Værnøgt læs den medfølgende konsumentinformation og betjeningstjeneste før du bruger din Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehør i brug. Denne broschyr indeholder også vigtig information om garanti.

Thank you for selecting the MARIO KART™, SUPER CIRCUIT™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO KART™, SUPER CIRCUIT™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Vor belegen vor, dass du dir dieses Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Halte dir dieses Heft für spätere Nachschläge auf.

Nez vous précipitez pas à lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Läs noggrann instruktion innan du börjar spela och spara boken för framtida bruk.

Læs nøjeigt det medfølgende folder før at sive dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gam foldehem til senere brug.

Lue huolellisesti huolto- ja korjauspalvelu -opas, jotta voit käyttää varusteita. Säilytä ohjeita tulevaisuuden varten.

Værnøgt læs instruktionen nøje før å prøve spil udbetalt og spillet. De være på boken til senere bruk.

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. / TM ET © SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
© 1992, 2001 NINTENDO.
GAME DEVELOPED BY INTELLIGENT SYSTEMS. DONKEY KONG 2-DIMENSIONAL PROVIDED COURTESY OF RAJE U.K./
JEU DEVELOPPE PAR INTELLIGENT SYSTEMS. MODELE 2D DE DONKEY KONG FOURNI PAR RAJE U.K.
© 2001 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	24
Français	44
Nederlands	64
Español	84

CONTENTS

Basic Controls	4	Multi-Pak VS	14
Competitive Spirits	6	Multi-Pak Battle	15
Before Racing	7	Time Trial	17
Mario GP & Quick Run	9	Single-Pak Multiplay	19
Items	12	Ghost Exchange	20
Tracks	13	Playing Multi Game Pak play	22

BASIC CONTROLS

L-Button

- Brake
- (Also, stop the shafts when first picking up an item.)

START

- Pause
- Confirm Selections

SELECT

- Hold
- When SETTING appears on the Mode Selection Screen, press SELECT to change game settings.



R-Button

- Mini-hump

A-Button

- Acceleration
- Confirm Selections
- When landing a race, press the A-Button at the right moment for a quick burst of acceleration (see chapter "Time Trial").

B-Button

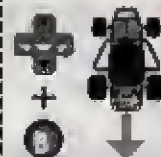
- Brake
- Cancel Selections

Control Pad

- Steering throughout
- Menu Selections

Reverse

When your kart is stopped, press



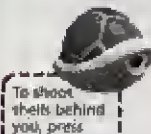
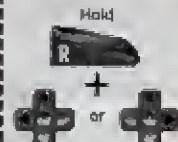
Spin Turn

Simultaneously press

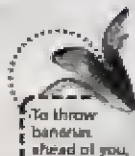


Drift

Power-slide through turns. (See chapter "Time Trial".)



To shoot shells behind you, press



To throw bananas ahead of you, press



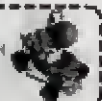
COMPETITIVE SPIRITS

The eight racers in **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** fall into three different classes. Each one has different characteristics and performs differently on each track. Try them all out to see which racer suits you best.

LIGHTWEIGHT CLASS

Excellent acceleration, but low top speeds. Not slowed much by dirt, but easily knocked aside by heavier karts.

YOSHI™
Old is no obstacle!



TODD
His bike has better acceleration!



PERCH
Check out this lightweight racer!



MIDDLEWEIGHT CLASS

Balanced alternative to the Lightweight and Heavyweight karts.

LUIGI
Great steering!



MARIO™
Perfectly balanced!



HEAVYWEIGHT CLASS

Very high top speed, but acceleration and steering require careful attention. Easily bumps Lightweight karts out of the way, but suffers from tremendous slowdown off-track.

BOWSER
There's nobody faster!



DONKEY KONG™
Better steering than Wario!



WARIO™
This Heavyweight power!



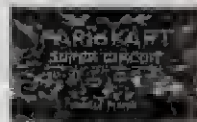
BEFORE RACING

Insert the **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON.

1 CHOOSING PLAYERS

For Single-Player Games:

Choose **SINGLE PLAYER** on the Title Screen.



For Two- to Four-Player Games:

After checking all cable connections, each player should use the **+** Control Pad to choose **MULTIPLAYER** on the Title Screen. Next, choose the **Single-Pak** or **Multi-Pak Mode**. Multi-Pak games require one **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak for each player. Only one Game Pak is needed to play the **Single-Pak Mode** (see chapter "Single-Pak Multiplayer").



See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for information about connecting multiple Game Boy Advance systems.

The A Button confirms selections, and the B Button cancels selections on all menu screens.

See chapter "Ghost Exchange" for information about trading ghost data.

2 CHOOSE A GAME

Choose the mode you'd like to play. Refer to the chart on the following page to see which modes you can play with the number of players you've chosen. If you select a mode and the word **SETTINGS** appears in the bottom left corner of the screen, press **SELECT** to change the mode settings.



MARIO GP	Eight racers compete for points	1-2 players
VS.	Compete against your friends for first place	2-4 players
BATTLE	Battle on special stages and try to pop your opponents' balloons	2-4 players
TIME TRIAL	Race alone to get the best time	1 player
QUICK RUN	Race for position against seven other racers	1 player

The list above refers specifically to Multi-Pak multiplayer games.

3 CHOOSE AN ENGINE CLASS

In the Mario GP, VS., and Quick Run Modes, you must first choose an engine class in which to race. The light control of the 50 cc class is best for first-time racers.



4 CHOOSE A CHARACTER

Before racing, you must choose which of the eight characters you want to use. Choose a character and press the A Button, then press the A Button again when OK? appears on-screen. Choose the question mark in the middle to have a character randomly selected for you.



NOTE: Two or more people cannot choose the same character in multiplayer modes.

5 CHOOSE A TRACK

Finally, you must choose your track. In some modes, you must choose a cup to enter rather than a specific track.



Now start your engines!

NOTE: In multiplayer games, Player 1 chooses the mode, engine class, and track.

To erase all of your saved data, hold the L Button, R Button, B Button and START when you turn the power ON, then choose YES when the confirmation message appears. Once data has been erased, it can't never be recovered, so be careful.

MARIO GP & QUICK RUN

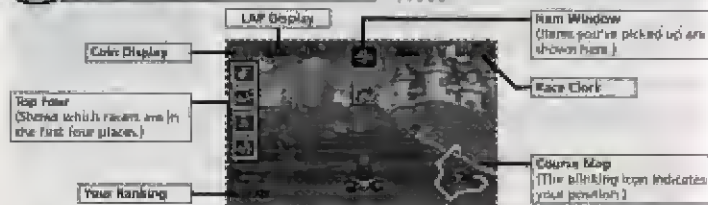
The Mario GP Mode features eight racers that compete on all four tracks in a cup as they try to earn the most points and win the grand prix. The Quick Run Mode features single GP-style races on individual tracks. The following information deals mostly with the Mario GP Mode.

1 CHOOSE A CUP

The first time you play, you can choose from four cups. Each cup is made up of four different tracks. Choose a cup on the Track Selection Screen.



2 DISPLAY ICONS



3 RACING & PLACING

Laps

Each race consists of three laps around the track.

Points

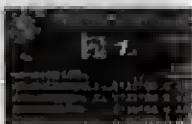
You earn points when you finish in one of the top four places in a race. By finishing in the top four, you'll be able to continue to the next race. If you finish in fifth place or lower in a race, you'll have to try that race again, however you only get three chances to finish in the top four. In two-player games, as long as one player finishes in the top four, both players can continue racing.

Trophies & Rankings

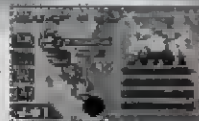
The gold, silver, and bronze cup trophies are awarded to the three racers with the highest point totals at the end of all four races in a cup.

TOP FOUR PLACES

1st	8 Points
2nd	6 Points
3rd	3 Points
4th	1 Point
5th or lower	0 Points



There are also eight different rankings you can earn based on how well you've raced: **OOO**, **OO**, **O**, **A**, **B**, **C**, **D**, and **E**. This information will be saved and your best records updated automatically when you press the A Button after receiving your trophy. Trophies are awarded for each engine class. When you get four gold trophies in an engine class, you can then race **SPECIAL CUPS** in that class.



Coins

You can raise your racer's top speed by collecting the coins found on the tracks. You can collect up to 55 coins. However, every time you collide with another kart, you lose coins. If you lose all your coins, you'll spin out when another kart hits you. The number of coins you start with depends on your starting position.

Pausing

During any race you can press **START** to pause the game. Choose **QUIT** on the **Pause Screen** to return to the **Mode Selection Screen**.



QUICK RUN

The **QUICK RUN** is a single-player, single-track race for position rather than points. It's the perfect mode to practice for the **MARIO GP** cup races. When choosing this mode, press **SELECT** on the **Mode Selection Screen** to change game settings. Use the **+ Control Pad** to adjust settings.



Your times in the **Mario GP** and **Quick Run Modes** cannot be saved.



ITEMS

Drive over the Item Boxes on the track to pick up Items. The items you pick up are shown in the Item Window. Press the L Button to use them.

POWER UP YOUR KART!

STAR

Become temporarily invulnerable.



MUSHROOM

Get a short burst of speed.



ATTACK OTHER RACERS!

LIGHTNING

Hit lightning at all your opponents, stunning them and slowing them down for a few seconds.



ATTACK THE LEADERS!

RED SHELL

Launch a guided shell that hunts down the kart in front of you and tries to make it crash.



GREEN SHELL

Attack opponents just like you would with a Red Shell. Green Shells don't home in on other racers - they shoot straight and decelerate all forward and walls.



TRIPLE GREEN SHELLS

Attack opponents just like you would with single Red Shells. Shoot these shells in obstacles like bananas to kick them out of your path.



STEAL ITEMS!

BOO

Steal Items from other players. Use Boo to become transparent so that bananas and shells pass right through you. Plus, if you're in second place or lower, Boo will shake down the leader and try to take him with his or her racing.



BLOCK OTHER RACERS!

BANANA

Make karts spin out by dropping banana peels right in front of them.



TRIPLE RED SHELLS

Get three shells at once! Press the L Button once to set all three spinning around your kart. You can then use them to attack or simply to deflect the attacks of others.



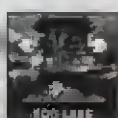
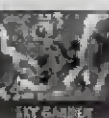
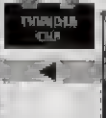
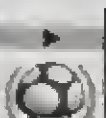
SPINY SHELL

Fire a homing shell that hunts down the leading kart. Watch as this shell crashes into and knocks away every kart in its path.



• Hold the L Button to set a triple shell spinning, then release it to launch the shells.
• Whenever behind you, Green Shells move as if right behind you. Red Shells chase other approaching karts. Triple Shells cannot be shot back.

TRACKS



Only racers who have won all four cups can take on the challenge of SPECIAL CUP.



MULTI-PAK VS.

The VS. Mode is a two- to four-player competition. Each player must choose MULTIPLAYER on the Title Screen and then choose MULTI-PAK LINK. Finally, Player 1 will make the selections below. Each player must have his or her own MARIO KART: SUPER CIRCUIT Game Pak for Multi-Pak multiplayer modes. (See chapter "Before Racing.") Press SELECT on the Mode Select Screen to change settings for this mode.

1 CHOOSE A TRACK

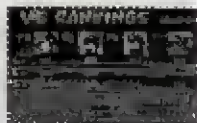
First choose one of the MARIO GP cups, then choose a track to race.



Two-Player Race Results

2 RACING & PLACING

The race ends as soon as the last-placed racer is determined. Each player's results will be shown on the VS. Results Screen. After each race, you can choose whether to continue racing or not.



Four-Player Race Results

- You can change courses and karts on the menu that appears when a race is paused.
- All VS. results are lost once the power is turned OFF.

TRICKY TECHNIQUES 101

Item Interference!

Block opponents' attacks by readying shells and bananas around your kart while you race. After setting items, pick up another Item Box for even more items!



Tactical Lightning Strikes!

Racers who have become invulnerable after using a Star aren't affected by lightning, so watch what's going on before unleashing your bolt from the blue.

Banana Braking!

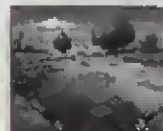
If you run over a banana peel, press the B Button quickly to keep right on racing. If you see a musical note in a bubble above your character, you're singing with success!

MULTI-PAK BATTLE

The Battle Mode is a two- to four-player balloon-bursting kart battle. Each player first chooses MULTIPLAYER on the Title Screen, then chooses MULTI-PAK LINK. Each player needs a MARIO KART: SUPER CIRCUIT Game Pak (see chapter "Before Racing").

1 CHOOSE A TRACK

The Battle Mode features four different courses.



Battle Course 1



Battle Course 2



Battle Course 3



Battle Course 4



2 ON-SCREEN ICONS

Balloon Icon
This shows how many balloons you have left.



Item Window
The items you pick up are shown here.

Track Map
The blinking dot shows your location.

3 RULES OF ENGAGEMENT

Each kart has three balloons attached to it. You win if all of your opponent's balloons get popped before yours.

Balloons Pop When You:

1. Drive over a banana or collide with an invulnerable opponent.
2. Get hit by a shell.
3. Drive off the edge of the track.

When All Three Balloons Are Popped:

In three- and four-player matches, players who lose all their balloons are transformed into Bob-ombs and can then blow up other karts. Bob-ombs continue to reappear and can get Mushrooms from Item Boxes. They do not appear on Track Maps.

TRICKY TECHNIQUES 102

Master the Spin Turn!

When you need to change direction in an instant, the Spin Turn is your best bet. Just hold the A and B Buttons and crank the steering wheel!



TIME TRIAL

The Time Trial Mode is your chance to see just how quickly you can complete three laps around a track. Choose SINGLE PLAYER on the Title Screen. Press SELECT on the Mode Select Screen to decide whether or not to use ghost data while racing.

1 TRIAL

After choosing SINGLE PLAYER, choose TIME TRIAL and then TRIAL. Next, choose your character.

2 CHOOSE A TRACK

First, choose one of the MARIO GP cups, then choose a track to race. None of the tracks have Item Boxes in this mode.

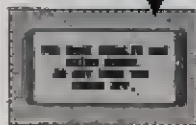
3 ITEMS

You'll start your TIME TRIAL with Triple Mushrooms; use them whenever you like for quick bursts of speed.

4 THE CHECKERED FLAG

Your lap times and race time will be shown once you cross the finish line. Then the five best times and best lap time will appear. You'll then be able to choose TRY AGAIN, VIEW REPLAY, CHANGE TRACK, CHANGE CHAR, or QUIT to save your times.

- The times you see the first time you race are there just for reference.



GHOSTS

In Time Trial Mode, ghosts of the fastest racer appear to race against you. You can save Ghost Data on up to 10 tracks.

- If you don't finish a race or take too long to finish, ghosts do not appear.
- In cases in which ghost data cannot be saved, an iron will appear beneath the lap indicator.



5 RECORDS

Choose RECORDS on the Mode Selection Screen to view record times for each track.

The track list has two columns beside the track names. Ghosts in the left column represent your ghost data for the track (up to 10 tracks), while ghosts in the right column are ones you received in a data trade (up to 2 tracks). Select a ghost and press the A Button to check ghost data and view replays.



TRICKY TECHNIQUES 103

Drift Through Corners!

You can get through most corners by drifting. Drifting allows you to turn sharply without slowing down – it's the key to faster times.



Steal the Lead with Turbo Starts

If you press the A Button at just the right moment before the light turns green, you'll start the race with a huge burst of speed.



SINGLE-PAK MULTIPLAYER

SINGLE-PAK LINK is a special mode that allows two to four players to race against each other with just one Game Pak. Player 1 makes most selections before the race starts. First, properly connect all Game Boy Advance Game Link™ cables (see chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play") and turn each Game Boy Advance system's power ON. Player 1 should choose MULTIPLAYER on the Title Screen, then choose the Single-Pak Mode.

After checking all connections on the connection screen (shown on the right), press the A Button and wait for the data transfer to finish.



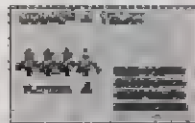
Player 1



Player 2

1 CHOOSE A TRACK

Player 1 will choose one of four special tracks and press the A Button to confirm. Pressing the B Button will not cancel selections at this point. Players 2–4 must wait a few more seconds.



Player 1

2 RULES

In SINGLE-PAK LINK races, players race as differently coloured Yoshis. There is only one engine class in this mode. The first player to complete five laps wins. Carefully read all information on-screen.



USING MULTIPLE GAME PAKS

You can still play SINGLE-PAK LINK when more than one Game Pak is being used. After Player 1 turns the power ON, the other players should hold START and SELECT and then turn the power ON. Once the NINTENDO logo vanishes from the screen, continue making selections as described on the previous page. Player 1 must make all selections.

Please refer to the Game Boy Advance Instruction Booklet for more information.

GHOST EXCHANGE

You can use the Game Boy Advance Game Link cable to trade Time Trial Mode ghost data with a friend.

- See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" about Multi-Pak linking, but do not link more than two systems when trading ghost data.

After checking all connections, both players should choose GHOST EXCHANGE on the Title Screen. Player 1 makes all selections.

On the Course Selection Screen, press ▼ and ♦ on the ⬢ Control Pad to select the course with ghost data that you want to trade. There are two columns with Boo icons: the left column shows ghost data that can be traded (10 courses maximum).

To receive ghost data without sending your own data, choose GET GHOST DATA.

- The right column shows ghost data that you've received; you cannot trade that data.



Confirmation Screen

When you select a ghost that can be traded, the ghost time will appear in the top-left corner of the screen. Choose which course data to trade and press the A Button, then press the A Button again when OK? appears. When both players are done choosing, a final confirmation message will appear.



Confirmation Screen

Check to make sure the data on the Confirmation Screen is the data you want, then choose YES. If only one player is sending data, he or she must wait for the other player to confirm the trade.

Also, if you end up with two ghost data files after trading, you'll have to erase one. Press + and + on the ⬢ Control Pad to choose which ghost to erase.

- When erasing ghost data, you'll be asked to confirm that it is OK to erase the old data and replace it with the new data.
- Even if one player chooses to cancel a trade after the other has already confirmed to continue with the trade, the player that chose to continue will still receive the other player's ghost data.



Once everything has been confirmed, the trade will begin. Do not turn the power OFF while the data is being transferred. The trade is complete once the data has been saved. You can then choose either to CONTINUE TRADING or to quit the Ghost Exchange Mode and return to the Title Screen.



- Trades only occur after both players finalise their choices, so you may have to wait for the other player at times. Also, pressing the B Button might not cancel the trades, so be certain before confirming your trade.



PLAYING MULTI GAME PAK PLAY. 1 GAME PAK PLAY



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:	One per player
Game Paks - Multi Game Pak play:	One per player
- 1 Game Pak play:	One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables:	Two players: One cable
	Three players: Two cables
	Four players: Three cables

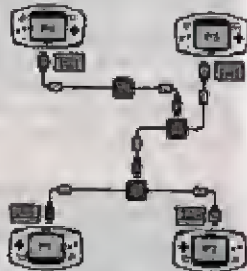
Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
- The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

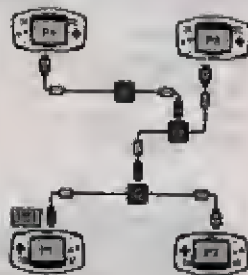


Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cables

1 Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Link cables.
3. Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connector into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each system's Power Switch ON.
5. Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.



Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).

INHALT

Die Steuerung	24	Multi-Pak VS.	34
Die Kontrahenten	26	Multi-Pak Battle	35
Vor dem Rennen	27	Time Trial	37
Mario GP & Quick Run	29	Single-Pak-Spiel	39
Items	32	Ghost Exchange	40
Die Strecken	33	Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel	42

DIE STEUERUNG

L-Taste

- Erweitern von Items (Stoppe auch die euldtige Auswahl, nachdem du ein Item aufgenommen hast.)

START

- Pause
- Auswahl bestätigen

SELECT

- Menu
- Erscheint SETTINGS (Einstellung) am Spielmodus-Auswahl-Bildschirm, drücke SELECT, um die Einstellungen zu verändern.



R-Taste

- Multi-Sprung

A-Knopf

- Beschleunigung
- Auswahl bestätigen
- Drücke zu Beginn eines Rennens den A-Knopf zum richtigen Zeitpunkt, um einen Turbo-Start hinzulegen. (Sobald Kapitäl „Time Trial“.)

B-Knopf

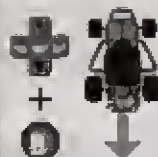
- Bremsen
- Abbruch

+ Steuerkreuz

- Lenken (links/rechts)
- Cursor bewegen

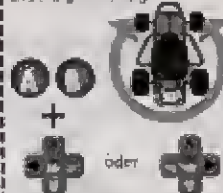
Rückwärts

Wenn dein Kart angehalten wurde, drücke



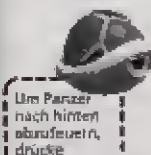
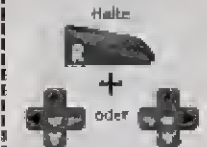
Spin Turn

Drücke gleichzeitig

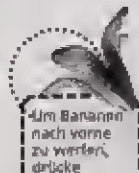


Driften

Drifte mit hoher Geschwindigkeit durch enge Kurven. (Sobald Kapitäl „Time Trial“.)



Um Panzer nach hinten abzufeuern, drücke



Um Bananen nach vorne zu werfen, drücke



DIE KONTRAHENTEN

Die acht Piloten in **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** lassen sich in drei verschiedene Klassen einteilen. Jede Klasse verfügt über bestimmte Charakteristika und unterschiedliches Fahrverhalten. Probiere sie alle aus, um zu sehen, welcher Pilot dir am besten entspricht.

LEICHTGEWICHTS-KLASSE

Hervorragende Beschleunigung, aber niedrige Höchstgeschwindigkeit. Wird durch Schlamm nicht stark abgebremst, kann aber leicht von schwereren Karts abgedrängt werden.

YOSHI™

Schlamm ist kein Hindernis!



TOD

Nimm dich beschleunigt schneller!



PERCH

Versuche dich an
während Leicht-
gewicht-Rennern!



MITTELGEWICHTS-KLASSE

Gut ausbalancierte Alternative zur Leichtgewichts- und Schwergewichts-Klasse.

LUIGI

Gefühligste
Lenkung!



MARIO™

Perfekt
ausbalanciert



SCHWERGEWICHTS-KLASSE

Sehr hohe Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Lenkung erfordern allerdings höchste Aufmerksamkeit. Kann Karts der Klasse Leichtgewicht leicht abdrängen, wird aber abseits der Strecke stark abgebremst.

BOWSER

Niemand ist
schneller!



DONKEY KONG™

Bessere Lenkung
als Mario!



MARIO™

Wahre Schwer-
gewicht-Power!



VOR DEM RENNEN

Stecke das **MARIO KART: SUPER CIRCUIT**-Modul in deinen **Game Boy Advance™** und stelle den Schalter auf **ON** (ein).

1 SPIELERAUSWAHL

Für Ein-Spieler-Spiele:

Wähle **SINGLE PLAYER** am Titelschirm.



Für Zwei- bis Vier-Spieler-Spiele:

Nach dem Überprüfen sämtlicher Kabel-Verbindungen muss jeder Spieler mit Hilfe des **+** Steuerkreuzes die Option **MULTIPLAYER** am Titelschirm wählen. Wähle als nächstes den **Single-Pak-** oder **Multi-Pak-Modus**. Für **Multi-Pak-Spiele** benötigt jeder Spieler ein **Mario Kart: Super Circuit**-Modul. Für den **Single-Pak-Modus** wird hingegen nur ein Modul benötigt. (Siehe Kapitel „Single-Pak-Spiel“.)



Für nähere Informationen bezüglich der Verbindung mehrerer **Game Boy Advance**-Systeme siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“.

In sämtlichen Menüs kannst du mit Hilfe des A-Knopfs Auswahlen bestätigen und mit Hilfe des B-Knopfs Vorgänge abbrechen.

Für nähere Information zum Austausch von Geister-Daten siehe Kapitel „Ghost Exchange“.

2 WÄHLE EIN SPIEL

Wähle den gewünschten Spielmodus. Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt Auskunft darüber, welche Modi du mit der gewählten Spieleranzahl spielen kannst. Wenn du einen Modus wählst und das Wort **SETTINGS** (Einstellungen) erscheint in der linken unteren Bildschirmcke, drücke **SELECT**, um die Einstellungen zu verändern.



MARIO GP	Acht Piloten kämpfen um Punkte.	1 - 2 Spieler
VS.	Kämpfe mit deinen Freunden um den ersten Platz.	2 - 4 Spieler
BATTLE	Bring in speziellen Arenen die Ballons deiner Gegner zum Platzen.	2 - 4 Spieler
TIME TRIAL	Fahre alleine um die Bestzeit.	1 Spieler
QUICK RUN	Erfahre dir die beste Position gegen sieben andere Piloten.	1 Spieler

Diese Liste gilt speziell für Multi-Modul-Mehrspieler-Spiele.

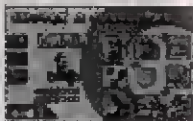
3 WÄHLE EINE HUBRAUM-KLASSE

In den Mario GP-, VS.- und Quick Run-Modi musst du vor dem Rennen eine Hubraum-Klasse wählen. Die gute Lenkbarkeit der 50 cc-Klasse eignet sich besonders gut für Einsteiger.



4 WÄHLE EINEN CHARAKTER

Vor dem Rennen musst du einen der acht zur Verfügung stehenden Charaktere auswählen. Wähle einen Charakter und drücke den A-Knopf. Drücke den A-Knopf nochmals, wenn OK? auf dem Bildschirm erscheint. Wählst du das Fragezeichen in der Mitte, wird der Charakter zufällig ausgewählt.



HINWEIS: Zwei oder mehr Spieler können in den Mehrspieler-Modi nicht den gleichen Charakter wählen.

5 WÄHLE EINE STRECKE

Letztendlich musst du nur noch eine Strecke wählen. In manchen Modi musst du anstatt einer bestimmten Strecke einen gesamten Cup wählen.



Und nun startet die Motoren!

HINWEIS: In den Mehrspieler-Spielen wählt Spieler 1 den Modus, die Hubraum-Klasse und die Strecke.

Um alle deine gespeicherten Daten zu löschen, halte die L-Taste, die R-Taste, den B-Knopf und START gedrückt, wenn du das Gerät einschaltest. Wähle YES (ja) im folgenden Fenster. Sind Daten erst einmal gelöscht, können sie nicht wieder hergestellt werden. Sei also vorsichtig!

MARIO GP & QUICK RUN

Im Mario GP-Modus kämpfen acht Piloten auf allen vier Strecken eines Cups um die meisten Punkte und um den Grand Prix-Sieg. Der Quick Run-Modus bietet Einzelrennen im Stile des Grand Prix auf Strecken deiner Wahl. Die nun folgenden Informationen beziehen sich hauptsächlich auf den Mario GP-Modus.

1 WÄHLE EINEN CUP

Spielst du zum ersten Mal, kannst du vier verschiedene Cups wählen. Jeder Cup besteht aus vier unterschiedlichen Strecken. Wähle einen Cup auf dem Streckenauswahl-Bildschirm.



2 BILDSCHIRMANZEIGEN



3 RENNEN & PLATZIERUNG

Runden

Jedes Rennen geht über drei Runden.

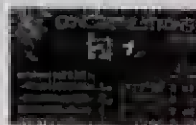
Punkte

Gelingt es dir, als einer der ersten Vier über die Ziellinie zu fahren, werden dir Punkte gutgeschrieben. Außerdem ermöglicht dir eine so hohe Platzierung die Teilnahme am nächsten Rennen. Erreichst du nur den fünften oder einen noch niedrigeren Platz, musst du das Rennen nochmals versuchen. Allerdings hast du nur drei Versuche, die besten Vier zu erreichen. Gelingt es nur einem Spieler in Zwei-Spieler-Spielen unter die besten Vier zu kommen, können trotzdem beide Spieler am nächsten Rennen teilnehmen.

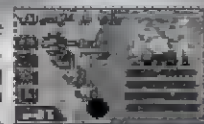
Trophäen & Ränge

Die Gold-, Silber- und Bronze-Cup-Trophäen gehen an die drei Piloten mit der höchsten Gesamt-Punktezahl am Ende aller vier Rennen eines Cups.

DIE BESTEN VIER	
1.	9 Punkte
2.	6 Punkte
3.	3 Punkte
4.	1 Punkt
5 oder niedriger	0 Punkte



Aufgrund deiner Fahrkünste kannst du auch acht verschiedene Ränge erreichen. Diese sind: **GOO, GO, O, A, B, C, D** und **E**. Drückst du den A-Knopf, nachdem du deine Trophäe in Empfang genommen hast, werden diese Informationen automatisch gespeichert. Auch neue Bestzeiten werden hiermit aktualisiert. In jeder Hubraum-Klasse werden neue Trophäen vergeben. Hast du in einer Klasse vier Trophäen gewonnen, steht dir die Teilnahme am SPECIAL CUP dieser Klasse offen.



Münzen

Du kannst die Höchstgeschwindigkeit deines Karts erhöhen, wenn du die Münzen aufsammelst, die auf der Strecke liegen. Bis zu 55 Münzen kannst du sammeln. Jedes Mal, wenn du mit einem anderen Kart kollidierst, verlierst du Münzen. Verlierst du alle Münzen, bringt dich jede Kollision mit einem anderen Kart ins Schleudern. Die Anzahl der Münzen, mit der du startest, hängt von deiner Start-Position ab.


Pause

Du kannst durch Drücken von START ein Rennen jederzeit pausieren. Wähle QUIT (Abbruch) am Pausen-Bildschirm, um zum Spielmodus-Auswahl-Bildschirm zurückzukehren.



QUICK RUN

QUICK RUN ist ein Ein-Spieler-Einzelstrecken-Rennen. In dem es eher um eine gute Position als um eine hohe Punktezahl geht. Dies ist der perfekte Modus, um für die MARIO GP-Rennen zu trainieren. Wählst du diesen Modus, drücke SELECT am Spielmodus-Auswahl-Bildschirm, um die Einstellungen mit Hilfe des + Steuertastes zu verändern.



Die Rennzeiten im Mario GP- und Quick Run-Modus können nicht gespeichert werden.

ITEMS

Um Items zu erhalten, fahre durch die Item-Kisten auf der Strecke. Das erhaltene Item wird im Item-Fenster angezeigt und kann durch Drücken der L-Taste eingesetzt werden.

VERSTÄRKE DEIN KART!

STERN

Macht dich vorübergehend unverwundbar.



FLZ

Einmaliges Turbos.



GREIFE ANDERE FAHRER AN!

BLITZ

Ein blendender Blitz schwingt über deiner Kartbahn und verringert für ein paar Sekunden ihre Geschwindigkeit.



GREIFE DIE FÜHRENDEN AN!

ROTER PANZER

Feinde einen zerbrechlichen Panzer ab, der das nächste Kart von dir jagt und versucht, es zu treffen.



GRÜNER PANZER

Nach diesem Panzer kann nur Gegenangewandt werden. Zum Unterschied von roten Panzer sind die Grünen allerdings nicht zerbrechlich. Sie schützen gleichzeitig und prägen von der Unverwundbarkeit ab.



DREIFACHE GRÜNE PANZER

Eine weitere Angewandtheit des Grünen Panzers. Jede dieser Panzer gegen Hindernisse wie zum Beispiel Bananen-Schalen, um den Weg freizumachen.



STIEHL ITEMS!

BURU BURU

Stiehlt Items von anderen Spielern. Setze Buru auf dein Kart, um Items zu stehlen. So kannst du über Bananenschalen hinwegfahren und Gegner gezielt einholen. Befindest du dich am zweiten Platz oder einer noch niedrigeren Position, jagt Buru das Führende und stört ihn beim Fahren.



BECKIERE ANDERE FAHRER!

BANANE

Bring Karts ins Schleudern, indem du direkt von ihnen eine Bananenschale auf die Strecke wirfst.



DREIFACHE ROTE PANZER

Da erhält den Panzer auf einmal Drücke die L-Taste, um die Panzer von drei Kart zu lassen. Die Karting sie als Schutzschild eingesetzt oder andere Fahrer gezielt angreifen.



STACH-PANZER

Ein stachelndes Panzer, der das Führende jagt. Dieser Panzer macht vor Hindernissen Halt und ruft alles auf seinem Weg aus dem Weg.



- Mit der L-Taste drückt, um einen einzelnen Panzer oder eine Bananenschale zu werfen. Lock die Karte aus, um das Gegenstand zu steuern.
- Ein auch andere Spieler mit einem Panzer zu stehlen. Einmal drücken die L-Taste, während ein Kart eine Bananenschale auf die Strecke wirft. Drücke die L-Taste wieder, um die Karte zu stehlen. Drücke die L-Taste wieder, um die Karte zu stehlen.

DIE STRECHEN



Nur Fahrer, die alle vier Cups gewonnen haben, können am SPECIAL CUP teilnehmen.



MULTI-PAK VS.

Der VS.-Modus ist ein Wettbewerb für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler muss am Titelbildschirm zuerst **MULTIPLAYER** und danach **MULTI-PAK LINK** wählen. Dann trifft Spieler 1 die weiter unten aufgeführten Auswahl. Um die Multi-Pak Mehrspieler-Modi spielen zu können, benötigt jeder Spieler jeweils ein **MARIO KART: SUPER CIRCUIT**-Modul. (Siehe Kapitel „Vor dem Rennen“.) Drücke **SELECT** im **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Einstellungen für diesen Modus zu verändern.

1 WÄHLE EINE STRECKE

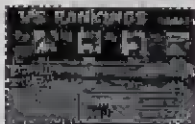
Wähle zuerst einen der **MARIO GP-Cups** und dann eine der Strecken.



Zwei-Spieler-Rennergebnis

2 RENNEN UND PLATZIERUNG

Das Rennen endet, sobald der letztplatzierte Fahrer feststeht. Das Ergebnis jedes Spielers wird am **VS.-Ergebnis-Bildschirm** angezeigt. Nach jedem Rennen kannst du wählen, ob du weitermachen willst oder nicht.



Vier-Spieler-Rennergebnis

- Im Pausen-Menü kannst du neue Strecken und Karts auswählen.
- Alle VS.-Ergebnisse gehen verloren, sobald das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.

KLEINES TECHNIK-1 X 1

Misch dich mit Items ein!

Blockiere gegnerische Angriffe, indem du während des Rennens Panzer und Bananen rund um dein Kart platzierst. Nachdem du die Items aktiviert hast, fahre durch eine Item-Kiste, um noch mehr Items zu erhalten.

Der taktische Blitzschlag!

Fahrer, die durch den Einsatz eines Sterns unverwundbar geworden sind, werden nicht durch Blitzschlag beeinflusst. Sieh dir also genau an, was auf der Strecke vor sich geht, bevor du den Blitz einschlagen lässt.

Bananenbremse!

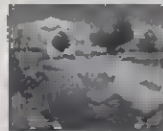
Wenn du über eine Bananenschale fährst, drücke schnell den B-Knopf, um unbeschadet weiterfahren zu können. Erscheint über deinem Charakter eine Sprechblase mit einer Note, hat dein Manöver Erfolg gehabt!

MULTI-PAK-BATTLE

Der Battle-Modus ist eine Jagd nach Ballons für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler muss zuerst am Titelbildschirm **MULTIPLAYER**, gefolgt von **MULTI-PAK LINK** wählen. Jeder Spieler benötigt jeweils ein **MARIO KART: SUPER CIRCUIT**-Modul. (Siehe Kapitel „Vor dem Rennen“.)

1 WÄHLE EINE STRECKE

Der Battle-Modus bietet vier verschiedene Arenen.



Battle-Course (Arena) 1



Battle-Course (Arena) 2



Battle-Course (Arena) 3



Battle-Course (Arena) 4

2 BILDSCHIRM-ANZEIGEN

Ballon-Anzeige
Zeigt, wie viele Ballons du noch hast.



Item-Fenster
Die Items, die du auf-
sammelst, werden hier
angezeigt.

Arena-Karte
Der platzierte Punkt zeigt
deine Position.

3 DIE SPIELREGELN

An jedem Kart hängen drei Ballons. Wenn alle Ballons deines Gegners vor deinen zerplatzen, hast du gewonnen.

Ballons zerplatzen, wenn du:

1. über eine Bananenschleife fährst oder mit einem unverwundbaren Gegner zusammenstößt,
2. von einem Panzer getroffen wirst oder
3. über die äußere Begrenzung geräst.

Was passiert, wenn alle drei Ballons zerplatzt sind?

In Drei- und Vier-Spieler-Spielen verwandeln sich Spieler, die keine Ballons mehr haben, in Bob-ombs und können andere Karts sprengen. Bob-ombs erscheinen immer wieder und können Pilze aus Item-Kisten erhalten. Außerdem erscheinen sie nicht auf der Arena-Karte.

KLEINES TECHNIK-1 X 2

Meistere den Spin-Turn!

Wenn du schnell die Fahrtrichtung ändern musst, ist der Spin-Turn genau was du brauchst! Halte die A- und B-Knöpfe gedrückt und reiß am Lenkrad!



TIME TRIAL

Im Time Trial-Modus kannst du beweisen, wie schnell du die drei Runden einer Strecke absolvieren kannst. Wähle SINGLE PLAYER am Titelbildschirm. Drücke SELECT am Spielmodus-Auswahl-Bildschirm, um zu entscheiden, ob während des Rennens Geister-Daten verwendet werden sollen.

1 TRIAL

Nachdem du SINGLE PLAYER gewählt hast, wähle TIME TRIAL und danach TRIAL. Wähle als nächstes deinen Charakter.

2 WÄHLE EINE STRECKE

Wähle zuerst einen der MARIO GP-Cups, wähle danach die gewünschte Strecke. In diesem Modus gibt es auf keiner der Strecken Item-Kisten.

3 ITEMS

Im TIME TRIAL startest du mit drei Pilzen. Setze sie ein, wann immer du willst, um einen ordentlichen Schub zu bekommen.

4 DIE ZIELFLAGGE

Sobald du die Ziellinie überquert hast, werden deine Rundenzeiten und die Rennzeit angezeigt. Anschließend werden noch die fünf Bestzeiten und die beste Rundenzeit angezeigt. Danach stehen dir folgende Optionen zur Verfügung: TRY AGAIN (nochmals versuchen), VIEW REPLAY (Replay ansehen), CHANGE TRACK (Strecke wechseln), CHANGE CHAR (Fahrer wechseln) oder QUIT (aufhören), um deine Zeiten zu speichern.

- Die Zeiten, die hier bei deinem ersten Versuch angezeigt werden, dienen nur zum Vergleich.



GEISTER

Im Time Trial-Modus erscheinen Geister der schnellsten Fahrer, um gegen dich anzutreten. Du kannst Geister-Daten von bis zu zehn Strecken speichern.

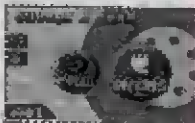
- Beendest du ein Rennen nicht oder brauchst du zu lange, um über die Ziellinie zu kommen, erscheinen keine Geister.
- Sollte es nicht möglich sein, Geister-Daten zu speichern, erscheint ein Icon unterhalb der Rundenanzeige.



5 RECORDS

Wähle RECORDS (Rekorde) am Spielmodus-Auswahl-Bildschirm, um die Rekordzeiten auf jeder Strecke einzusehen.

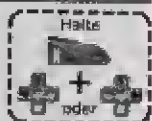
Die Streckenliste verfügt über zwei Spalten neben den Strecken-Namen. Geister in der linken Spalte geben Geister-Daten für diese Strecke an (möglich für bis zu zehn Strecken), während Geister in der rechten Spalte für Daten stehen, die du durch einen Daten-Austausch erhalten hast (möglich für bis zu zwei Strecken). Wähle einen Geist und drücke den A-Knopf, um die Geister-Daten zu überprüfen und Replays anzusehen.



KLEINES TECHNIK-1 X 3

Drifte durch enge Kurven!

Die meisten schwierigen Passagen kannst du meistern, indem du driftest. Durch diese Technik kannst du enge Kurven überwinden, ohne Geschwindigkeit einzubüßen. Dies ist der Schlüssel für Bestzeiten!



Hol dir die Führung durch Turbo-Starts!

Drückst du den A-Knopf im richtigen Moment, bevor die Ampel auf grün springt, beginnst du das Rennen mit einem Turbo-Start.



SINGLE-PAK-SPIEL

SINGLE-PAK LINK ist ein spezieller Modus, der es zwei bis vier Spielern erlaubt, gegeneinander anzutreten und dabei nur ein Modul zu verwenden. Spieler 1 trifft die meisten Auswahl, bevor das Rennen beginnt. Schließe zuerst alle Game Boy Advance Game Link™-Kabel korrekt an (siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/ Ein-Modul-Spiel“) und schalte jedes Game Boy Advance-System auf Off (ein). Spieler 1 muss am Titelschirm die Option MULTIPLAYER und danach den Single-Pak-Modus wählen.

Nach dem Überprüfen aller Verbindungen auf dem Verbindungsbildschirm (siehe rechts), drücke den A-Knopf und warte, bis alle Daten übertragen worden sind.



Spieler 1



Spieler 2

1 WÄHLE EINE STRECKE

Spieler 1 muss eine von vier speziellen Strecken auswählen und den A-Knopf zur Bestätigung drücken. Der Vorgang kann hier nicht durch Drücken des B-Knopfs abgebrochen werden. Spieler 2 – 4 müssen noch ein paar Sekunden warten.



Spieler 1

2 REGELN

In SINGLE-PAK LINK-Rennen fahren die Spieler als verschiedenfarbige Yoshis. Es gibt in diesem Modus nur eine Hubraum-Klasse. Der erste Spieler, der fünf Runden gefahren ist, ist der Sieger. Achte auf die Informationen am Bildschirm.



VERWENDUNG MEHRERER MODULE

Selbst wenn mehr als ein Modul verwendet wird, kannst du trotzdem SINGLE-PAK LINK spielen. Nachdem Spieler 1 den Schalter auf ON (ein) gestellt hat, müssen die anderen Spieler START und SELECT gedrückt halten und nun auch ihre Game Boy Advance-Systeme einschalten. Sobald das NINTENDO-Logo verschwunden ist, trifft alle weiteren Auswahlen wie vorher beschrieben. Spieler 1 muss sämtliche Auswahlen treffen.

Für weitere Information lies bitte die Game Boy Advance-Spielanleitung.

GHOST EXCHANGE

Mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels kannst du Geister-Daten aus dem Time Trial-Modus mit einem Freund tauschen.

- Siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel“ zum Thema „Verbinden von mehreren Modulen“. Verbinde aber nicht mehr als zwei Systeme, wenn du Geister-Daten tauschen willst.

Nach dem Überprüfen aller Verbindungen müssen beide Spiele GHOST EXCHANGE am Titelschirm wählen. Spieler 1 trifft alle Auswahlen.

Drücke + und + auf dem + Steuerkreuz am Streckenauswahl-Bildschirm, um die Strecke mit den Geister-Daten zu wählen, die du tauschen möchtest. Es gibt zwei Spalten mit Buu-Huu-Icons: Die linke Spalte zeigt Geister-Daten, die getauscht werden können (bis zu maximal zehn Strecken).

Um Geister-Daten zu erhalten ohne deine eigenen Daten zu senden, wähle GET GHOST DATA (Geister-Daten erhalten).



Bestätigungsbildschirm

- Die rechte Spalte zeigt Geister-Daten, die du erhalten hast. Diese Daten können nicht getauscht werden.

Wenn du einen Geist wählst, der getauscht werden kann, erscheint die Zeit in der linken oberen Bildschirmhälfte. Wähle die Strecke, die du tauschen möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke nochmals den A-Knopf, wenn OK? auf dem Bildschirm erscheint. Nachdem beide Spieler ihre Auswahl getroffen haben, erscheint noch eine letzte Bestätigungs-Meldung.



Bestätigungsbildschirm

Überprüfe, ob die Daten, die auf dem Bestätigungs-Bildschirm angezeigt werden, auch jene sind, die du tauschen möchtest. Wähle dann YES (ja). Wenn nur ein Spieler Daten sendet, muss er warten, bis der andere Spieler den Tausch bestätigt.



Solltest du nach dem Tausch über zwei Geister-Dateien verfügen, musst du eine davon löschen. Drücke + und + auf dem + Steuerkreuz, um den Geist auszuwählen, der gelöscht werden soll.



- Wenn Geister-Daten gelöscht werden, erfolgt eine Abfrage, ob es in Ordnung ist, die alten Daten mit den neuen zu überschreiben.
- Selbst wenn ein Spieler beschließt, den Tausch abzubrechen, nachdem der andere Spieler bereits bestätigt hat, weiterzumachen, wird dieser Spieler trotzdem die Geister-Daten des anderen Spielers erhalten.

Nachdem alles bestätigt worden ist beginnt der Tausch. Schalte die Game Boy Advance-Systeme nicht aus (OFF), während Daten ausgetauscht werden. Der Tausch ist abgeschlossen, sobald die Daten gesichert worden sind. Du kannst dann entweder CONTINUE TRADING (nochmals tauschen) wählen oder den Ghost Exchange-Modus verlassen und zum Titelschirm zurückkehren.



- Der Tausch findet nur statt, wenn beide Spieler ihre Auswahlen bestätigt haben. Daher kann es manchmal dazu kommen, dass ein Spieler auf den anderen warten muss. Der Vorgang kann auch nicht durch Drücken des B-Knopfes abgebrochen werden. Also vergewissere dich, bevor du einen Tausch bestätigst.



MULTI-MODUL-SPIEL/EIN-MODUL-SPIEL



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme:	Eines pro Spieler
Spielmodule - Multi-Modul-Spiel:	Ein Modul pro Spieler
- Ein-Modul-Spiel:	Ein Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel:	Zwei Spieler - Ein Kabel
	Drei Spieler - Zwei Kabel
	Vier Spieler - Drei Kabel

Erforderliche Schritte

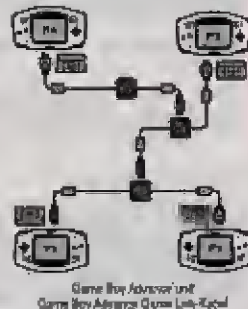
Multi-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.

- Der kleine, schwarze Stecker wird an das Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

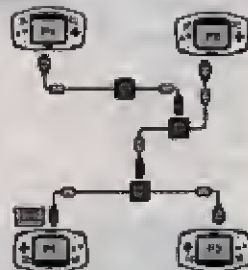
Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, schwarzen und dem größeren, grauen Stecker.)



Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, schwarze Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden worden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.

SOMMAIRE

Manipulations de base	44	Multi-Pak VS. (VS. Multi-cartouches)	54
Esprits de concurrence	46	Multi-Pak Battle	56
Avant la course	47	[Combat Multi-cartouches]	58
Mario GP et Quick Run		Time Trial (Contre la montre)	57
[GP Mario et Course rapide]	49	Single-Pak Multijoueur (une cartouche)	53
Objets	52	Shut Exchange (Echange de fantôme)	60
Circuits	53	Jeu Multi-Cartouches	
		Jeu Une Cartouche	62

MANIPULATIONS DE BASE

Bouton L

- Utiliser les objets
- [Permet aussi de stopper le déblocage des objets ramassés]

START

- Pause
- Confirmer la sélection

SELECT

- Quitter
- [Lorsque SETTING (paramètres) apparaît sur l'écran de sélection des modes, appuyer sur SELECT pour modifier les paramètres de jeu.]

Bouton R

- Micro-sonit

Bouton A

- Accélérer
- Confirmer la sélection
- Lors du départ d'une course, appuyer sur le bouton A au bon moment pour émettre un démarrage explosif. Voir le chapitre "Time Trial (Contre la montre)".

Bouton B

- Interêt
- Annuler la sélection

Manette +

- Pêcher (déplacement)
- Sélection des menus



Marche arrière

Lorsque votre Karts est arrêté, appuyez sur



Virage serré

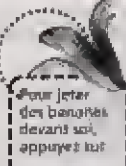
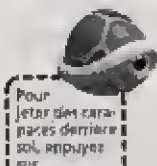
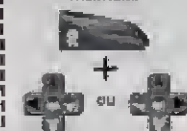
Appuyez simultanément sur



Dérivage

Pour dériver dans les virages. Voir le chapitre "Time Trial (Contre la montre)".

Maintenir



ESPRITS DE CONCURRENCE

Les huit pilotes de Mario Kart™: Super Circuit™ sont répartis en trois classes différentes. Chaque personnage a ses points forts suivant les circuits. Essayez-les tous pour choisir celui qui conviendra le mieux au circuit sélectionné.

CATEGORIE POIDS PLUME

Une excellente accélération mais une vitesse de pointe assez réduite. Pas trop ralenti par la poussière mais instable lors des chocs avec les karts plus lourds.

Yoshi™

Passé-partout!



Toto

Une accélération de folie!



Peach

Aussi belle qu'efficace!



CATEGORIE POIDS MOYEN

Bon compromis entre la catégorie des poids plume et des poids moyen.

Luigi

Bas pilote!



Mario™

Parfaitement équilibré!



CATEGORIE POIDS LOURD

Une vitesse de pointe élevée mais une accélération et une tenue de route assez médiocres. Envoie facilement les karts de la catégorie poids plume dans le décor mais souffre d'un fort ralentissement hors-piste.

Bowser

Le plus rapide!



Donkey Kong™

Plus maniable que Wario!



Wario™

Le poids lourd des poids lourds!



AVANT LA COURSE

Insérez la cartouche MARIO KART: SUPER CIRCUIT dans votre Game Boy Advance™ puis allumez-la.

1 NOMBRE DE JOUEURS

Pour une partie un joueur:

Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur l'écran titre.



Pour une partie de deux à quatre joueurs:

Après avoir vérifié que les câbles sont bien branchés, chaque joueur doit utiliser la Manette + pour sélectionner MULTIPLAYER (Multijoueurs) sur l'écran titre. Puis choisissez entre le mode Single-Pak (une cartouche) ou Multi-Pak (Multi-cartouches). Le mode Multi-Pak nécessite une cartouche de MARIO KART: SUPER CIRCUIT par joueur. Une seule cartouche est nécessaire pour jouer au mode Single-Pak. (Voir le chapitre "Multijoueur une cartouche").



Voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour plus d'informations sur les branchements multiples de votre Game Boy Advance.

Le Bouton A confirme la sélection, le Bouton B annule la sélection sur tous les écrans.

Voir le chapitre "Ghost Exchange (Échange de fantôme)" pour les échanges de données de fantômes.

2 CHOISIR UN JEU

Choisissez le mode de jeu désiré. Référez-vous aux explications qui suivent pour voir quels sont les modes accessibles avec le nombre de personnages que vous avez sélectionné. Lorsque vous choisissez un mode et que le mot SETTINGS apparaît en bas à gauche de votre écran, appuyez sur SELECT pour modifier les paramètres.

MARIO GP (GP Mario)	Huit pilotes qui s'affrontent pour des points.	1-2 joueurs
VS	Mesurez-vous à vos amis pour la première place.	2-4 joueurs
BATTLE (Combat)	Affrontez vos adversaires sur des stages spéciaux et essayez d'éclater leurs ballons.	2-4 joueurs
TIME TRIAL (Contre la montre)	Courez tout seul afin d'obtenir le meilleur temps.	1 joueur
QUICK RUN (Course rapide)	Courez pour la première place face à sept autres pilotes.	1 joueur

La liste ci-dessus est essentiellement pour le multijoueur plusieurs cartouches.

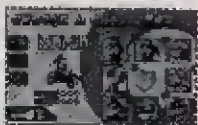
3 CHOISIR LA CYLINDREE

Dans les modes Mario GP, VS, et Quick Run, vous devez tout d'abord sélectionner la cylindrée de votre kart. Le kart 50cc est le meilleur compromis pour les débutants.



4 CHOISIR UN PERSONNAGE

Avant de commencer la course, vous devez sélectionner un des huit personnages disponibles. Choisissez un personnage et appuyez sur le Bouton A puis une seconde fois lorsque OK? apparaît à l'écran. Si vous sélectionnez le point d'interrogation, un personnage vous sera attribué au hasard.



NOTE: Un personnage ne peut être choisi qu'une seule fois parmi tous les joueurs.

5 CHOIX DU CIRCUIT

Vous devez maintenant choisir le circuit sur lequel vous voulez courir. Dans certains modes, vous devez choisir une cup plutôt qu'un circuit.



En piste maintenant!

NOTE: En multijoueurs, le joueur 1 choisit le mode, la cylindrée et le circuit.

Pour effacer toutes les données sauvegardées, maintenez les Bouton L, R, B et START en allumant votre console, puis choisissez YES (Oui) lorsque le message de confirmation apparaît. Une fois effacées les données ne peuvent plus être récupérées, alors faites attention!



MARIO GP ET QUICK RUN (GP Mario et Course rapide)

Dans le mode Mario GP, huit pilotes s'affrontent sur quatre circuits dans une Cup pour remporter un maximum de points et gagner le grand prix. Le mode Quick Run permet de piloter son bolide sur un circuit de type grand prix. Les informations suivantes sont pour la plupart pour le mode Mario GP.

1 CHOOSE A CUP (Choisir une Cup)

Lors de votre première partie, vous avez le choix entre quatre Cups. Chaque Cup est composée de quatre circuits différents. Choisissez une Cup sur l'écran de sélection des circuits.



2 ICONES



3 COURSE ET CLASSEMENT

Tours

Chaque course est composée de 3 tours de circuit.

Points

Vous gagnez des points en terminant une course dans les 4 premiers. De cette façon, vous pouvez aussi accéder à la course suivante. Si vous terminez cinquième ou au-delà, vous devez recommencer la course. Vous ne disposez que de 3 essais pour terminer une course dans les 4 premiers. Dans les parties en deux joueurs, il suffit d'un des joueurs dans les 4 premiers pour faire avancer les deux joueurs vers la course suivante.

Trophées et classement

Les trophées d'or, d'argent et de bronze sont décernés aux joueurs ayant les 3 meilleurs totaux de points à la fin d'une Cup.

QUATRE PREMIÈRES PLACES	
1er	9 points
2ème	6 points
3ème	3 points
4ème	1 point
5ème ou au-delà	0 point



Il existe 8 classements différents que l'on peut gagner en fonction de ses performances: 000, 00, 0, A, B, C, D et E. Cette information sera sauvegardée et vos records mis à jour automatiquement en appuyant sur le Bouton A après avoir reçu un trophée. Les trophées sont attribués pour chaque type de cylindrée. Quand vous remportez 4 trophées d'or dans un type de cylindrée, vous pouvez essayer les SPECIAL CUPS (Coupes Spéciales) de cette catégorie.



Pièces

Vous pouvez augmenter la vitesse maximale de votre kart en accumulant des pièces trouvées sur le circuit. Vous pouvez récupérer jusqu'à 55 pièces. En revanche, à chaque collision avec un autre kart, vous perdez des pièces. Si vous perdez toutes vos pièces, tout contact avec un autre kart vous fera valser. Le nombre de pièces au début d'une course dépend de votre position sur la ligne de départ.

Pause

Pendant n'importe quelle course vous pouvez appuyer sur START pour mettre le jeu en pause. Choisissez QUIT (quitter) sur le menu de pause pour retourner au menu de sélection de mode.



QUICK RUN

Le QUICK RUN est une course simple pour un joueur dont le but est la position plutôt que les points. C'est un mode parfait pour s'entraîner aux circuits des Cups du MARIO GP. En choisissant ce mode, appuyez sur SELECT sur l'écran de sélection de mode pour changer les paramètres. Utilisez la Manette + pour ajuster les paramètres.



Vos temps du MARIO GP et du QUICK RUN ne peuvent être sauvegardés.



OBJETS

Rouler à travers les boîtes à objet sur le circuit pour ramasser un objet. Les objets ramassés sont indiqués dans la fenêtre des objets. Appuyez sur le Bouton 1 pour utiliser un objet.

AMELIOREZ VOTRE KART !

ETOLE

Obtenir l'Étoile pendant un moment.

CHAMPIGNON

Vous accélérer d'un coup.

ATTAQUEZ D'AUTRES COUREURS !

ECLAIR

Un éclair tombe sur tous les adversaires, les ralentissant pendant un moment.

ATTAQUEZ LES MENEURS !

CARAPACE ROUGE

Vous lancez une carapace à tête chercheuse visant à percuter le kart devant vous.

CARAPACE VERTE

Attaquez vos adversaires avec une carapace (mèche) en ligne droite et ricochant sur les parois.

TRIPLE CARAPACE VERTE

Attaquez vos adversaires continuellement avec la triple carapace rouge. Utilisez les carapaces sur des obstacles comme les bananes pour les déloger de la route.

VOLEZ DES OBJETS !

BOO

Volez l'objet d'un adversaire. Utilisez Boo pour devenir transparent et ainsi ne pas être affecté par les bananes ou les carapaces. De plus, si vous êtes derrière le premier Boo steréo, le doublet.

BLOQUEZ D'AUTRES COUREURS !

BANANE

Forces déloger vos poursuivants en lançant une pluie de bananes dans leur sillage.

TRIPLE CARAPACE ROUGE

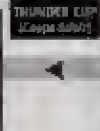
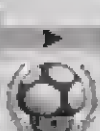
Trois d'un coup ! Appuyez sur le Bouton 1 pour les faire rouler partout autour de vous. Vous pouvez attaquer les adversaires derrière vous en servant comme d'un bouclier.

CARAPACE A EPINES

Lancez une carapace à tête chercheuse visant le premier. Elle percute en plus les karts sur un passage.

- Maintenez le bouton 1 pour préparer une triple carapace ou une triple carapace verte à lancer.
- Lancer les triple carapaces, les carapaces rouges ou vertes en ligne droite et les rouges ricochant sur les parois.
- La triple carapace rouge ne peut être lancée en doublet.

CIRCUITS



Seuls les coureurs ayant remporté les 4 Cups peuvent relever le défi de la SPECIAL CUP (Coupe Spéciale).



MULTI-PAK VS. (VS. Multi-cartouches)

Le mode VS. (VS. Multi-cartouches) est un défi pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur doit choisir MULTIPLAYER sur l'écran titre et choisir MULTI-PAK LINK (Link Multi-cartouches). Enfin, le joueur 1 fera les sélections suivantes. Chaque joueur doit avoir sa cartouche de jeu MARIO KART: SUPER Circuit pour un mode multi-joueurs en multi-pak. (Voir chapitre "Avant la course.") Appuyez sur SELECT sur l'écran du mode pour changer les paramètres de ce mode.

1 CHOISIR UN PARCOURS

Choisir d'abord une des MARIO GP cups, puis un circuit.



Résultats de course 2 joueurs

2 COURIR ET PLACER

La course se termine quand le dernier coureur placé est déterminé. Le résultat de chaque joueur sera affiché à l'écran des résultats du VS. Après chaque course, vous pouvez choisir de continuer (TRY AGAIN) ou d'arrêter (QUIT).



Résultats de course 4 joueurs

- Vous pouvez changer les circuits et les karts sur le menu apparaissant quand une course est en pause.
- Tous les résultats VS. sont perdus une fois la console sur OFF.

TECHNIQUES SPECIALES

Vive les objets!

Bloquez les attaques ennemies en gardant des carapaces ou des bananes autour de votre kart pendant la course. Après avoir lancé un objet, attrapez une autre boîte à objet pour encore plus d'objets!



Eclairs tactiques!

Les coureurs invincibles après avoir lancé une étoile ne sont affectés par les éclairs, alors faites bien attention avant de lâcher un éclair sur tous les ennemis!

Y'a bon bananes!

Si vous roulez sur une peau de banane (y'a bon!), appuyez sur le bouton B rapidement pour continuer à rouler. Si vous voyez une note de musique au-dessus de votre personnage, c'est bon!

MULTI-PAK BATTLE (Combat Multi-cartouches)

Le mode Battle (Combat) est une partie de crêpe-balcons pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur choisit d'abord MULTIPLAYER sur l'écran titre, puis MULTI-PAK LINK. Chaque joueur nécessite une cartouche de jeu MARIO KART: SUPER Circuit (voir chapitre "Avant la course").

1 CHOISIR UN CIRCUIT

Le mode Battle dispose de 4 circuits différents.



Battle Course (Circuit Combat) 1



Battle Course (Circuit Combat) 2



Battle Course (Circuit Combat) 3



Battle Course (Circuit Combat) 4



2 ICONES R & L ÉCRAN

Icons Ballon
Votre nombre de ballons
actuel.



Fantôme Object
Les objets ramassés sont
affichés ici.

Carte du circuit
Le point d'arrivée indique
votre position...

3 L'ENFER DU DEVOIR

Chaque kart dispose de 3 ballons. Vous remportez la partie si tous les ballons de vos adversaires sont éclatés avant les vôtres.

Les ballons éclatent quand...

1. Vous roulez sur une banane ou touchez un adversaire invincible.
2. Vous êtes frappé par une carapace.
3. Vous sortez d'un circuit.

Quand les 3 ballons ont éclaté:

Dans un match 3 ou 4 joueurs, les joueurs ayant perdu tous leurs ballons deviennent des Bob-ombs et peuvent attaquer d'autres karts. Les Bob-ombs apparaissent indéfiniment et peuvent attraper des champignons dans les boîtes à objet. Les Bob-ombs n'apparaissent pas sur les cartes.

TECHNIQUES SPECIALES

Maîtrisez les virages serrés!

Si vous devez changer de direction très rapidement, le virage serré est fait pour vous! Maintenez les Boutons A et B et tournez le volant!



TIME TRIAL (Contre la montre)

Le mode Time Trial vous permet de savoir en combien de temps vous terminez les 3 tours d'un circuit. Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur l'écran du titre. Appuyez sur SELECT sur l'écran de choix de mode pour activer ou désactiver le fantôme pendant la course.

1 TRIAL (Essai)

Après avoir choisi SINGLE PLAYER, choisir TIME TRIAL et TRIAL. Choisir ensuite un personnage.

2 CHOISIR UN CIRCUIT

D'abord, choisir une des Cups de MARIO GP puis un circuit. Il n'y a pas de boîtes à objet dans ce mode.

3 OBJETS

Vous débuterez votre TIME TRIAL avec le Triple Champignon. Utilisez-les au bon moment!

4 L'ARRIVÉE

Vos temps de tour et temps de course seront affichés à chaque passage de la ligne d'arrivée. Les cinq meilleurs temps généraux et le meilleur temps au tour apparaîtront. Vous pourrez alors choisir TRY AGAIN (recommencer), VIEW REPLAY (voir ralenti), CHANGE TRACK (changer de circuit), CHANGE CHAR (changer de personnage), ou QUIT (quitter) pour sauvegarder vos temps.

- Les temps affichés à votre premier essai ne sont là qu'à titre indicatif.



FANTÔMES

En mode Time Trial, les fantômes des meilleurs coureurs apparaissent sur les circuits. Vous pouvez sauvegarder les données fantômes de 10 circuits.

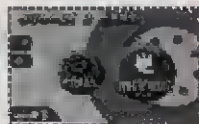
- Si vous ne terminez pas une course ou si vous mettez trop de temps à finir, les fantômes n'apparaissent pas.
- Si un fantôme ne peut pas être sauvegardé, une icône apparaît sous l'indicateur de tour.



5 RECORDS

Choisir RECORDS sur l'écran de sélection de mode pour voir les meilleurs temps de chaque circuit.

La liste des circuits a 2 colonnes à côté du nom des circuits. Les fantômes de la colonne de gauche représentent le fantôme pour une course (jusqu'à 10 courses), et les fantômes dans la colonne de droite sont ceux reçus par échange (jusqu'à 2 courses). Choisir un fantôme et appuyer sur le Bouton A pour voir les données du fantôme et les ralentis.



TECHNIQUES SPECIALES

Dérapez dans les virages!

Vous pouvez maîtriser la plupart des virages sans perdre de vitesse en dérapant. C'est la clé des records!



Un départ turbo pour prendre la tête!

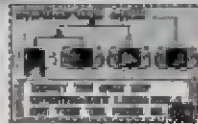
Si vous appuyez sur le Bouton A au bon moment avant que le feu ne passe au vert, vous pouvez commencer la course avec une longueur d'avance!



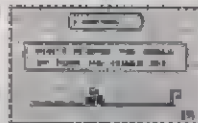
SINGLE-PAK MULTIJOUEUR (une cartouche)

SINGLE-PAK LINK (Link Une Cartouche) est un mode spécial permettant à 2, 3 ou 4 joueurs de jouer en n'utilisant qu'une seule cartouche. Le Joueur 1 effectue les principales sélections avant le début de la course. Tout d'abord, connectez tous les câbles Game Boy Advance Game Link™ correctement (voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jou Une Cartouche") et allumez tous les Game Boy Advance. Le Joueur 1 doit choisir MULTIPLAYER sur l'écran titre et ensuite le mode Une cartouche.

Après avoir vérifié toutes les connexions sur l'écran des connexions (à droite), appuyez sur le Bouton A et attendez la fin du transfert.



Joueur 1



Joueur 2

1 CHOISIR UN CIRCUIT

Le Joueur 1 choisit un des quatre circuits spéciaux et appuie sur le Bouton A pour confirmer. Appuyer sur le Bouton B annulera les sélections. Les joueurs 2 à 4 doivent patienter.



Joueur 1

2 REGLES

Dans les courses en SINGLE-PAK LINK, les joueurs jouent en tant que Yoshis de couleurs différentes. Il n'y a qu'un type de moteur disponible dans ce mode. Le premier à terminer 5 tours remporte la victoire. Lisez les instructions à l'écran.



UTILISER PLUSIEURS CARTOUCHES

Vous pouvez jouer en SINGLE-PAK LINK quand plusieurs cartouches sont utilisées. Après que le joueur 1 allume sa console, les autres joueurs doivent maintenir START et SELECT et allumer leur console. Une fois le logo NINTENDO disparu, continuez à faire vos sélections comme indiqué dans les pages précédentes. Le joueur 1 doit faire toutes les sélections.

Référez-vous à la notice du Game Boy Advance pour plus d'informations.

GHOST EXCHANGE [Echange de fantôme]

Vous pouvez utiliser le câble Game Boy Advance Game Link pour échanger des données fantômes du mode Time Trial.

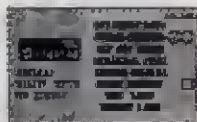
- Voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour en savoir plus sur les connexions multi-cartouches. Ne pas brancher plus de 2 consoles pour un échange.

Après avoir vérifié les connexions les deux joueurs doivent choisir GHOST EXCHANGE sur l'écran titre. Le joueur 1 fait les sélections.

A l'écran du choix des circuits, appuyez sur \star ou \blacktriangle sur la Manette \blacktriangle pour choisir le circuit dont le fantôme est à échanger. Il y a 2 colonnes avec des icônes Boo: la colonne de gauche indique les fantômes pouvant être échangés (10 circuits maximum).

Pour recevoir un fantôme sans en envoyer un, choisissez GET GHOST DATA (revoir donnée fantôme).

- La colonne de droite indique les fantômes reçus. Cette donnée ne peut pas être échangée.



Ecran de confirmation

Lorsque vous sélectionnez un fantôme pouvant être échangé, le temps du fantôme apparaîtra en haut à gauche de l'écran. Choisissez une donnée à échanger et appuyez sur le Bouton A, puis appuyez sur A à nouveau lorsque OK? apparaît. Quand les deux joueurs ont fait leur choix, un message de confirmation apparaîtra.



Ecran de confirmation

Vérifiez les données sur l'écran de confirmation et choisissez YES (Oui). Si un joueur envoie des informations, il doit attendre que l'autre joueur confirme l'échange.



Si vous vous retrouvez avec 2 fantômes après un échange, vous devrez en effacer un. Appuyez sur \star et \blacktriangle sur la Manette \blacktriangle pour choisir un fantôme à effacer.



- En effaçant un fantôme, on vous demandera de confirmer l'annulation d'une ancienne donnée et son remplacement par une nouvelle.
- Même si l'un des joueurs choisit d'annuler un échange après que l'autre a décidé de le valider, ce dernier recevra le fantôme du premier.



Une fois tout validé, l'échange peut commencer. N'éloignez pas les consoles pendant le transfert des données. L'échange est terminé une fois les données sauvegardées. Vous pouvez ensuite choisir CONTINUE TRADING (continuer les échanges) ou quitter le mode Ghost Exchange et retourner à l'écran titre.



- Les échanges s'effectuent après les choix finaux des 2 joueurs. Il est ainsi souvent fréquent d'attendre le choix de chacun. D'autre part, appuyer sur le Bouton B peut ne pas annuler un échange. Assurez-vous donc que tout est en règle avant de finaliser un échange.



JEU MULTI-CARTOUCHES. JEU UNE CARTOUCHE



CEtte CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Équipement nécessaire

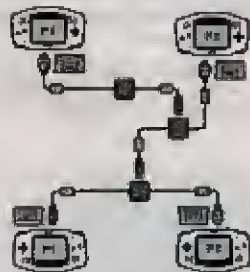
Game Boy Advance	Un par joueur
Cartouches / Jeu Multi-Cartouches	Une par joueur
Jeu Une Cartouche	Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs : 1 câble
	3 joueurs : 2 câbles
	4 joueurs : 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connecte la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.



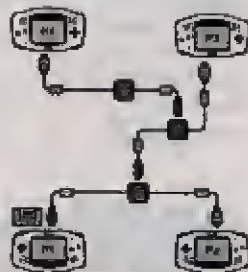
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.
- Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.
- Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu Une Cartouche).

INHOUD

De basisbediening	64	Multi-Pak VS.	74
De spelheidsdruivels	66	Multi-Pak Battle	75
Voordat de race begint	67	Time Trial	77
Mario GP en Quick Run	69	Single-Pak Multiplayer	79
Voorwerpen	72	Ghost Exchange	80
Circuits	73	Speel een multi spelcassette spel of een enkel spelcassette spel	82

DE BASISBEDIENING

L-knop

- Voorwerpen gebruiken (Of het oppakken van het voorwerp schudden, wanneer je voor het eerst een voorwerp oppakt)

START

- Pauseren
- Keuzes bevestigen

SELECT

- Keurform
- Wanneer SETTINGS (instellingen) in het spelkeuzescherm verschijnt, kun je op SELECT drukken om de instellingen te veranderen.

Vierpuntsdruktuets

- Stroom (linksfunctie)
- Keuzes maken in menu's

R-knop

- Mini Jump

A-knop

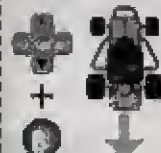
- Gin geven
- Keuzes bevestigen
- Druck aan het begin van een race op het juiste moment op de A-knop voor een kortstondige turbo (zie hoofdstuk "Time Trial").

B-knop

- Remmen
- Keuzes annuleren

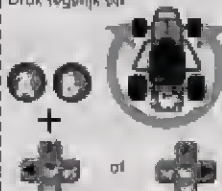
Achteruit rijden

Wanneer je kart stilstaat, druk je op



Silpe draai

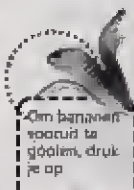
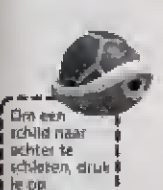
Druck tegelijk op



Slijpen

Mak een power slide door de bocht. (Zie hoofdstuk "Time Trial")

Ingedrukt houden



DE Snelheidsdiveys

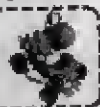
De acht coureurs in **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** zijn te verdelen in drie verschillende klassen. Iedere coureur kent zijn eigen eigenschappen en rijgedrag. Probeer ze allemaal eens uit, om erachter te komen welke coureur het best bij je past!

LICHTGEWICHT KLASSE

Uitstekende acceleratie, maar een lage topsnelheid. Weinig snelheidsverlies op slecht terrein, maar wordt wel gemakkelijk aan de kant geramd door zwaardere karts.

YOSHI™

Raapt razendsnel door de stuksels!



TOD

Niet met veel snelheid op!



PEACH

Raast Dicht als een veertje!



MIDDENGEWICHT KLASSE

Evenwichtig alternatief tussen de lichtgewicht en zwaargewicht klasse.

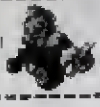
LUIGI

Blijft lang bodem-waak!



MARIO™

Perfect in balans!



ZWAARGEWICHT KLASSE

Zeer hoge topsnelheid, maar acceleratie en bestuurbaarheid zijn wat minder. Ramt fichtere karts met gemak van de baan, maar heeft wel enorm veel hinder van slecht terrein.

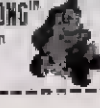
BOWSER

Iedereen is overtuigd!



BONNEY HONG™

Raast in bochten dan Warid!



WARID™

Fiet wat in zwaargewicht!



VOORDAT DE RACE BEGINT

Steek de spelcassette van **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** in de Game Boy Advance™ en zet deze aan.

1 BEPAAL HET SPELERS

Voor een enkele speler:

Kies in het titelscherm voor **SINGLE PLAYER**.



Voor twee tot vier spelers:

Na het correct koppelen van de spelssystemen, moet iedere speler de **+** vierpuntsdruktoets gebruiken om voor **MULTIPLAYER** te kiezen in het titelscherm. Kies vervolgens voor **Single-Pak** of **Multi-Pak Mode**. Om voor Multi-Pak te kunnen kiezen, moet iedere speler een spelcassette van **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** in zijn Game Boy Advance hebben gestoken. Er is slechts een enkele spelcassette nodig om de **Single-Pak Mode** te spelen (zie hoofdstuk "Single-Pak Multiplayer").



In het hoofdstuk "Speel een multi spelcassettespel of een enkel spelcassettespel" vind je meer informatie over het koppelen van Game Boy Advance hardware.

In de menu's kun je keuzes bevestigen met de **A**-knop, druk op de **B**-knop om een keuze te annuleren.

In het hoofdstuk "Ghost Exchange" vind je informatie over het uitwisselen van Ghost Data.

2 KIES EEN SPEL

Kies de spelvariant die je wilt spelen. In de tabel op de volgende pagina kun je zien welke varianten je kunt spelen met het gekozen aantal spelers. Wanneer je een mode selecteert en het woord **SETTINGS** links onder in beeld verschijnt, kun je op **SELECT** drukken om de instellingen te veranderen.

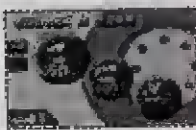


MARIO GP	Acht coureurs racen voor punten	1-2 Spelers
VS.	Strijd met je vrienden om de eerste plaats	2-4 Spelers
BATTLE	Race door speciale stages, en laat de ballonnen van je tegenstanders knappen	2-4 Spelers
TIME TRIAL	Race in je eentje voor de snelste tijd	1 Speler
QUICK RUN	Een enkele race tegen zeven andere coureurs	1 Speler

De lijst hierboven geldt voor Multi-Pak multiplayer games.

3 KIES EEN MOTORKLASSE

In de spelvarianten MARIO GP, VS. en QUICK RUN, moet je kiezen in welke motorklasse je wilt racen. De relatief eenvoudige besturing van de 50 cc klasse is het best voor beginners.



4 KIES EEN SPELFIGUUR

Voordat de race begint, bepaal je welke van de acht spelfiguren je wilt gebruiken. Kies een figuur en druk op de A-knop. Druk nogmaals op de A-knop wanneer OK? in beeld verschijnt. Wanneer je met een willekeurige spelfiguur wilt racen, moet je het vraagteken in het midden van het beeld selecteren.



OPMERKING: In de multiplayer varianten kunnen twee of meer personen niet hetzelfde spelfiguur kiezen.

5 KIES EEN CIRCUIT

Als laatste moet je een circuit kiezen. In sommige spelvarianten moet je een cup selecteren, in plaats van een specifiek circuit.



Klaar voor de start?

OPMERKING: In multiplayer games bepaalt speler 1 de spelvariant, de motorklasse en het circuit.

Wanneer je alle opgeslagen spelgegevens wilt wissen, moet je de L-knop, R-knop, B-knop en START ingedrukt houden terwijl je de Game Boy Advance aanzet. Bevestig je keuze door voor YES te kiezen. Spelgegevens die je hebt gewist gaan voorgoed verloren, denk dus goed na voordat je hiervoor kiest.

MARIO GP EN QUICK RUN

In MARIO GP racen acht coureurs op de vier circuits van iedere cup. Ze proberen genoeg punten te verzamelen om de grand prix te winnen. In QUICK RUN kun je een enkele race kiezen met vergelijkbare spelregels, op een circuit naar keuze. De volgende informatie heeft voornamelijk betrekking op MARIO GP.

1 KIES EEN CUP

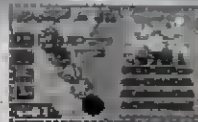
De eerste keer dat je speelt, kun je kiezen uit vier cups. Iedere cup bestaat uit vier verschillende circuits. Je kiest de cup in het baan-keuzescherf.



2 INFORMATIE IN BEELD



Afhankelijk van je prestaties, kun je acht verschillende beoordelingen verdienen: **AAA, AA, A, B, C, D** en **E**. Als je na het ontvangen van een trofee op de A-knop drukt wordt deze informatie automatisch gesaved, samen met eventuele nieuwe records. Trofeeën kunnen in iedere motorklasse worden veroverd. Wanneer je in een klasse vier trofeeën hebt veroverd, kun je proberen de speciale cups (**SPECIAL CUPS**) van die klasse te veroveren.



Munten

Je kunt de topstand van je coureur verhogen door de munten te verzamelen die over de circuits liggen verspreid. Je kunt maximaal 55 munten verzamelen. Iedere keer dat je met een andere kart botst, verlies je munten. Wanneer je al je munten hebt verloren, zul je bij een botsing met een andere kart in een draaiende slip belanden. Het aantal munten waarmee je een race begint, is afhankelijk van je startpositie.

Pauseren

Tijdens een race kun je op **START** drukken om het spel te pauseren. Kies in het pauzescherm voor **QUIT** om terug te gaan naar het spelkeuzescherf.



3 PUNTEN VERDIENEN

Rondes

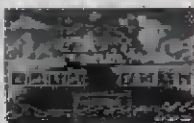
Iedere race bestaat uit drie rondes over het circuit.

Punten

Je verdient punten wanneer je in een race op één van de eerste vier posities eindigt. Wanneer je bij de eerste vier eindigt, krijg je ook toegang tot de volgende race. Wanneer je als vijfde of lager eindigt, moet je opnieuw deelnemen aan de betreffende race. Je krijgt drie keer de kans om bij de eerste vier te eindigen. Wanneer je met twee spelers deelneemt, hoeft slechts één van deze spelers bij de eerste vier te eindigen, om met beide spelers toegang te krijgen tot de volgende race.

TOP VIER POSITIES

1e	5 punten
2e	4 punten
3e	3 punten
4e	1 punt
5e of lager	0 punten



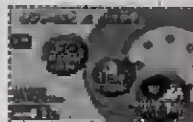
Trofeeën en beoordelingen

De drie coureurs die aan het eind van de vier races in een cup de meeste punten hebben verzameld, worden beloond met de bronzen, zilveren en gouden beker.



QUICK RUN

De **QUICK RUN** is een enkele race op een enkel circuit. Er wordt niet om punten geracet, maar om de eerste positie. Het is een mooie gelegenheid om te oefenen voor de races in de **MARIO GP**. Druk in het spelkeuzescherf op **SELECT** om de instellingen te veranderen. Gebruik de **+** vierpuntsdrukttoets om de nieuwe instellingen te kiezen.



Je tijden in de **MARIO GP** en **QUICK RUN** worden niet opgeslagen.



VOORWERPEN

Rijd over de voorwerpblokken op de circuits om voorwerpen op te pikken. De voorwerpen die je oppikt, verschijnen in het voorwerpvenster. Druk op de L-knop om een voorwerp te gebruiken.

VERBETER JE KART!

STER

Ward bijdele onkwetsbaar



PADEESTIEL

Gebruik een kunstmatige turbo.



VAL JE TEGENSTANDERS AAN!

BLIKSEM

Bersieck, al je tegenstanders met elektrische lading. Het door de lampen de en daat hun topsnelheid tijdelijk.



VAL EEN MEDECOUREUR AAN!

ROOD SCHILD

Een groen schild gebruik je op de eerste van een. Het kan een rood schild. Deze achterste, die kart voor je, in een poging om te stoppen.



GROEN SCHILD

Een groen schild gebruik je op de eerste van een. Het kan een groen schild, alleen achterste, die kart voor je, in een poging om te stoppen. Het schild schiet niet! Maar, en schiet terug van een of hink.



GROENE SCHILDEN-TRIO

Het kan een groen schild gebruik je op de eerste van een. Het kan een groen schild, alleen achterste, die kart voor je, in een poging om te stoppen. Het schild schiet niet! Maar, en schiet terug van een of hink.



STEELE VOORWERPEN!

BOO

Boo om transparant te worden, zodat Bananen en vijanden geen vat op je hebben. Wanneer je je op de tweede positie of lager bevindt, kan Boo ook nog een de koploper achtervolgen en proberen hem of haar te dwarsbieten.



LAAT ANDERE COUREURS SLIPPEN!

BANAAN

Laat Bananenspelletjes vallen om de coureurs achter je te laten slippen.



RODE SCHILDEN-TRIO

Ontvang drie schillen tegelijk! Druk voortdurend op de L-knop om de drie schillen rond je kart te laten draaien. De kart de schillen gebruikt als verdediging, of om te andere coureurs terug te laten vallen.



SPURENSCHILD

Schiet een schild af dat achterste, die kart voor je, in een poging om te stoppen. Het schild schiet niet! Maar, en schiet terug van een of hink.



- Het kan de L-knop ingedrukt om een schild of een ander voorwerp te krijgen, en het kan ook een kart zijn.
- Wanneer je een groen schild achterste, die kart voor je, in een poging om te stoppen. Het schild schiet niet! Maar, en schiet terug van een of hink.

CIRCUITS



PEACH CIRCUIT



MUSHROOM CUP



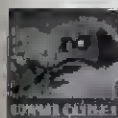
DRY-DRY BEACH



MARIO CIRCUIT



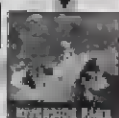
BOO LAKE



MOON CIRCLE



THUNDER CUP



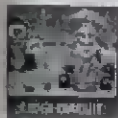
REVEREND ROAD



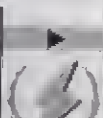
BOWSER CIRCUIT



FLOWER CUP



MOON CIRCLE



THUNDER CUP



REVEREND ROAD



BOWSER CIRCUIT



FLOWER CUP



MOON CIRCLE



THUNDER CUP



REVEREND ROAD



BOWSER CIRCUIT



FLOWER CUP



SPECIAL CUP

Alleen coureurs die alle vier de cups hebben gewonnen, mogen deelnemen aan de SPECIAL CUP.



MULTI-PAK VS.

Aan de VS. Mode kunnen twee tot vier spelers deelnemen. Iedere speler moet in het titelscherm eerst kiezen voor MULTIPLAYER, en daarna voor MULTI-PAK LINK. Tenslotte moet speler 1 onderstaande keuzes maken. Om toegang te krijgen tot de Multi-Pak multiplayer modes moet iedere speler beschikken over zijn eigen spelcassette van **Mario Kart: Super Circuit** (zie hoofdstuk "Voordat de race begint"). Druk in het spelkeuzescherm op SELECT om de instellingen van deze spelvariant te veranderen.

1 KIES EEN CIRCUIT

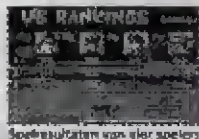
Kies eerst één van de MARIO GP cups, kies dan het circuit waarop je wilt racen.



Speelkeuzes (links) van twee spelers

2 WINNEN EN VERLIEZEN

De race eindigt wanneer bepaald is welke speler op de laatste plaats is geëindigd. De resultaten van iedere speler worden weergegeven in het VS.-resultatenscherm. Na iedere race kun je kiezen of je wel of niet verder wilt racen.



Speelresultaten van vier spelers

- In het scherm dat verschijnt wanneer je het spel pauzeert, kun je van circuit en kart veranderen.
- Alle resultaten in de VS. Mode gaan verloren wanneer je de Game Boy Advance uitschakelt.

TECHNIKEN VOOR GEVORDERDEN 101

Houd voorwerpen gereed!

Blkkeer aanvallen van je tegenstanders door een schild of banaan gereed te houden. Terwijl je een voorwerp gereed houdt, kun je over voorwerpblokken racen om meerdere voorwerpen te verzamelen!

Bliksemstrategie!

Spelers die onkwetsbaar zijn doordat ze een ster hebben gebruikt, kunnen niet worden geraakt door de bliksem. Houd je medespelers dus in de gaten om een bliksemstraal op het juiste moment te gebruiken.

Bananenremmen!

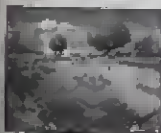
Wanneer je over een bananenschil rijdt, moet je snel op de B-knop drukken om niet weg te glijden. Wanneer een muzieknoot boven je coureur verschijnt, is je opzet geslaagd!

MULTI-PAK BATTLE

De Battle Mode biedt knallende actie voor twee tot vier spelers. Iedere speler moet eerst voor MULTIPLAYER kiezen in het titelscherm, en vervolgens voor MULTI-PAK LINK. Iedere speler dient te beschikken over een spelcassette van **Mario Kart: Super Circuit** (zie hoofdstuk "Voordat de race begint").

1 KIES EEN CIRCUIT

In de Battle Mode race je op vier verschillende circuits.



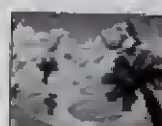
Battle Course 1



Battle Course 2



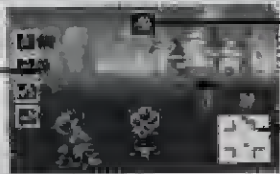
Battle Course 3



Battle Course 4

2 INFORMATIE IN BEELD

Balloon-voed
Deze geeft aan over hoeveel
balonnen je nog beschikt



Voorwerpplaatster
Dit geeft de voorwerpen van
schijf in het

Circuit-plattegrond
Soms wordt de kaart weerge-
geven door het knippen van
de kaart

3 DE SPELREGELS

Aan iedere kart zijn drie ballonnen bevestigd. Je wint wanneer alle ballonnen van je tegenstanders eerder knappen dan die van jou.

Ballonnen knappen wanneer je:

1. Over een banaan rijdt of met een onkwetsbare tegenstander botst.
2. Door een schild wordt geraakt.
3. Buiten het circuit belandt.

Wanneer alle drie de ballonnen zijn geknapt:

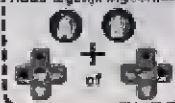
Wanneer je met drie of vier spelers speelt, zullen de spelers die al hun ballonnen kwijt zijn veranderen in Bob-ombs. Hiermee kunnen ze andere karts opblazen. De Bob-ombs kunnen paddestoelen uit de voorwerpblokken ontvangen, en blijven verschijnen tot het spel voorbij is. Ze verschijnen niet op de Circuit-plattegrond.

TECHNIKEN VOOR GEVORDERDEN 102

De sliedraai

Wanneer je razendsnel van richting wilt veranderen, komt de sliedraai goed van pas. Houd de A- en B-knop ingedrukt en gooi het stuur om!

Houd tegelijk ingedrukt



TIME TRIAL

In de Time Trial Mode moet je proberen zo snel mogelijk drie rondjes over een circuit te scheuren. Kies in het titelscherm voor SINGLE PLAYER. Druk op SELECT in het spelkeuzescherm om te bepalen of je wel of geen Ghost Data wilt gebruiken tijdens het racen.

1 TITEL

Nadat je voor SINGLE PLAYER hebt gekozen, kies je eerst voor TIME TRIAL en dan voor TRIAL. Bepaal vervolgens in het welk spelfiguur je wilt spelen.

2 KIES EEN CIRCUIT

Kies eerst een MARIO GP Cup en selecteer dan het circuit waarop je wilt racen. In deze spelvariant kom je op de circuits geen voorwerpblokken tegen.

3 VOORWERPEN

Je begint de TIME TRIAL met een paddestoelen trio, gebruik deze voor een extra dosis snelheid.

4 DE GELOFTE VLOG

Je rondetijden en totaal tijd verschijnen in beeld wanneer je de finish passeert. Vervolgens verschijnen de vijf beste rondetijden en beste totaal tijden. Daarna kun je kiezen voor TRY AGAIN (nieuwe poging), VIEW REPLAY (herhaling), CHANGE TRACK (ander circuit), CHANGE CHAR (andere spelfiguur) of QUIT (stoppen) om je tijd te saven.

- De tijden die de eerste keer dat je speelt in beeld verschijnen zijn enkel bedoeld als referentie.



GHOST

In de Time Trial Mode kun je het opnamen tegen een Ghost, een weergave van de snelste rader op een circuit. Je kunt Ghost Data op maximaal 10 circuits opslaan.

- Wanneer je een race niet uitrijdt of hier te lang over doet, verschijnt er geen Ghost.
- Wanneer een Ghost niet kan worden gesaved, verschijnt een icoon onder de LAP-tondeteller.



5 RECORDS

Selecteer RECORDS in het spelkeuzescherf om de snelste tijden van ieder circuit te bekijken.

Achter de namen van de circuits bevinden zich twee kolommen. Een Ghost in de linker kolom vertegenwoordigt jouw Ghost Data voor een circuit (maximaal 10 circuits), terwijl de Ghosts in de rechter kolom ontvangen zijn door het uitwisselen van spelgegevens (maximaal 2 circuits). Selecteer een Ghost en druk op de A-knop om Ghost Data en herhalingen te bekijken.



TECHNIEKEN VOOR GEVORDERDEN 103

Slip door de bochten!

Je kunt door bijna iedere bocht slippen. Hierdoor kun je een scherpe bocht maken zonder snelheid te verliezen, en dat komt goed van pas om je tijden te verbeteren!



Neem de leiding met een Turbo-start

Wanneer je, voordat hier licht op groen springt, op het juiste moment op de A-knop drukt, begin je de race met een kortstondige turbo.



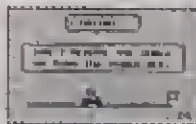
SINGLE-PAK MULTIPLAYER

De SINGLE-PAK LINK maakt het mogelijk om met twee tot vier spelers tegen elkaar te racen, met gebruik van slechts een enkele spelcassette. Voordat de race begint, moet speler 1 diverse keuzes maken. Zorg dat alle Game Boy Advance hardware met Game Boy Advance Game Link™-snoeren correct aan elkaar zijn gekoppeld (zie hoofdstuk "Speel een multi spelcassettespel of een enkel spelcassettespel") en zet ieder spelsysteem aan. Hierna moet speler 1 voor MULTIPLAYER in het titelscherf en Single-Pak Mode kiezen.

Nadat alle koppeluitgen zijn gecontroleerd in het koppelingscherf (hier rechts afgebeeld), moet je op de A-knop drukken en wachten tot de spelgegevens zijn verstuurd.



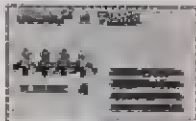
Speler 1



Speler 2

1 KIES EEN CIRCUIT

Speler 1 moet één van de vier speciale circuits selecteren, en zijn keuze bevestigen met de A-knop. Op dit moment kunnen keuzes niet worden geannuleerd met de B-knop. Spelers 2-4 moeten enkele secondes wachten.



Speler 1

2 SPELREGELS

In de SINGLE-PAK LINK-races, racen spelers met verschillende kleuren Yoshi's. Deze spelvariant kent slechts één motorklasse. De eerste speler die vijf rondes weet te voltooien, is de winnaar. Volg de instructies in beeld.



MEER DAN ÉÉN SPELCASSETTE GEBRUIKEN

Wanneer meer dan één spelcassette wordt gebruikt, kun je nog steeds kiezen voor SINGLE-PAK LINK. Nadat speler 1 zijn Game Boy Advance heeft aangezet, moeten de andere spelers START en SELECT ingedrukt houden terwijl ze hun spelsystemen aanzetten. Wanneer het NINTENDO-logo uit beeld is verdwenen, kun je de verdere instellingen bepalen zoals beschreven op de vorige pagina. Speler 1 maakt alle keuzes.

In de handleiding van de Game Boy Advance vind je meer informatie.

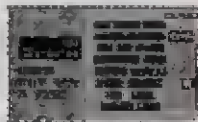
GHOST EXCHANGE

Je kunt het Game Boy Advance Game Link-snoer gebruiken om Ghost Data uit de Time Trial Mode uit te wisselen met een andere speler.

- In het hoofdstuk "Speel een multi spelcassettespel of een enkel spelcassettespel" vind je meer informatie over het koppelen van spelsystemen. Tijdens het uitwisselen van Ghost Data mag je niet meer dan twee spelsystemen koppelen.

Na het controleren van alle koppelingen, kunnen beide spelers voor GHOST EXCHANGE kiezen in het titelscherm. Speler 1 maakt alle keuzes.

In het circuit-keuzescherm kun je bepalen welke Ghost Data je wilt uitwisselen door + en + te drukken met de vierpunts-druktoets. Er zijn twee kolommen met Bop-iconen, je kunt alleen de Ghost Data uit de linker kolom uitwisselen (maximaal tien circuits).



Bevestig je keuze in dit scherm.

Om Ghost Data te ontvangen zonder je eigen gegevens te versturen, kies je voor GET GHOST DATA.

- De rechter kolom toont de Ghost Data die je hebt ontvangen, deze kun je niet uitwisselen.

Wanneer je een Ghost hebt geselecteerd die je kunt helen, verschijnt de bijbehorende tijd links boven in beeld. Kies de circuitgegevens die je wilt uitwisselen en druk op de A-knop. Druk nogmaals op de A-knop wanneer OK? in beeld verschijnt. Wanneer beide spelers hun keuzes hebben gemaakt, verschijnt een laatste vraag om bevestiging in beeld.



Bevestig je keuze in dit scherm.

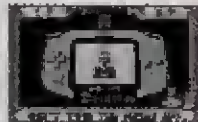
Controleer of alle gegevens naar wens zijn, en kies voor YES. Als slechts één van de spelers gegevens wil versturen, moet deze wachten tot de andere speler dit heeft bevestigd.

Wanneer je na de uitwisseling met twee Ghost-bestanden komt te zitten, moet je één ervan wissen. Druk op + en + met de vierpunts-druktoets om de Ghost te selecteren die je wilt wissen.

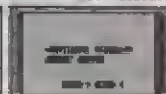
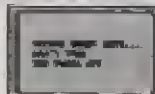
- Wanneer Ghost Data wordt gewist, verschijnt de vraag of het OK is om de oude Ghost Data door de nieuwe te vervangen.
- Wanneer één van de spelers ervoor kiest om de uitwisseling te annuleren, terwijl de andere speler het uitwisselen al heeft bevestigd, zal de laatste nog steeds de Ghost Data van de andere speler ontvangen.



Nadat alle keuzes zijn bevestigd, zal de uitwisseling plaatsvinden. Zet je Game Boy Advance niet uit terwijl de gegevens worden verstuurd. De uitwisseling is voltooid wanneer de gegevens zijn opgeslagen. Je kunt dan kiezen om nog meer gegevens uit te wisselen (CONTINUE TRADING) of om de GHOST EXCHANGE te eindigen en terug te gaan naar het titelscherm.



- Een ruil vindt alleen plaats wanneer beide spelers hun keuzes hebben bevestigd, dus soms moet je even op de andere speler wachten. Vaak kun je een ruil niet meer annuleren door op de B-knop te drukken, dus denk goed na voordat je je keuze bevestigt.





SPEL EEN MULTI SPELCASSETTESPEL OF EEN ENKEL SPEL CASSETTESPEL



DIT SPEL BESCHIKT OVER EEN MULTIPLAYER MODE, HIERVOOR IS EEN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-SNOER VEREIST.

Benodigheden

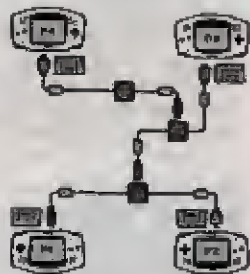
Game Boy Advance hardware	Eén per speler
Speelcassette – Multi spelcassettespel	Eén per speler
– Enkel spelcassettespel	Eén spelcassette
Game Boy Advance Game Link-snoeren	Twee spelers: Eén snoer
	Drie spelers: Twee snoeren
	Vier spelers: Drie snoeren

Instructies voor koppelen

Multi spelcassettespel

1. Zorg dat iedere Game Boy Advance is uitgeschakeld. Steek dan de spelcassette in de daarvoor bestemde openingen.
2. Sluit de Game Link-snoeren op elkaar aan en verbind ze met de externe uitbreidings-aansluitingen (EXT) van ieder spelsysteem.
3. Zet iedere Game Boy Advance aan.
4. Volg de instructies voor een multi spelcassettespel.

- Wanneer je met twee of drie spelers speelt, moet je geen spelsystemen aansluiten die niet worden gebruikt.
- De speler die de kleine, paarse plug aansluit op zijn/haar Game Boy Advance, is speler 1.



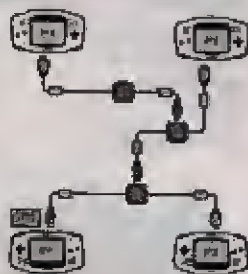
Game Boy Advance en het
Game Boy Advance Game Link-snoer

De afbeelding geeft aan hoe Game Boy Advance hardware met de Game Link-snoeren aan elkaar kan worden gekoppeld. (De kleine plug is paars, de grote is grijs.)

Enkel spelcassettespel

1. Zorg dat iedere Game Boy Advance is uitgeschakeld. Steek dan de spelcassette in de Game Boy Advance van speler 1.
2. Verbind de Game Link-snoeren.
3. Zorg dat de kleine, paarse plug in de Game Boy Advance is gestoken, en dat de grote, grijze pluggen in de externe uitbreidings-aansluitingen (EXT) van de andere spelsystemen zijn gestoken.
4. Zet iedere Game Boy Advance aan.
5. Volg de instructies voor een spelcassettespel.

- Wanneer je met twee of drie spelers speelt, moet je geen spelsystemen aansluiten die niet worden gebruikt.



Game Boy Advance en het
Game Boy Advance Game Link-snoer

De afbeelding geeft aan hoe Game Boy Advance hardware met de Game Link-snoeren aan elkaar kan worden gekoppeld. (De spelcassette en de kleine, paarse plug moeten worden aangesloten op de Game Boy Advance van speler 1.)

Problemen oplossen

In de volgende gevallen kunnen problemen optreden:

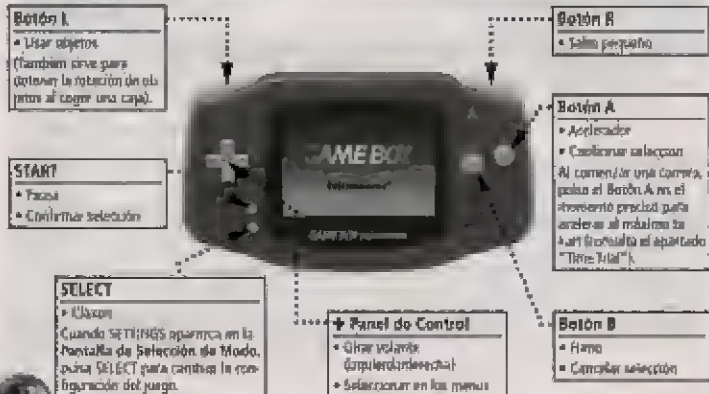
- Wanneer je andere snoeren gebruikt dan Game Boy Advance Game Link-snoeren.
- Wanneer een plug niet volledig in een Game Boy Advance is gestoken.
- Wanneer een plug tijdens het overschrijven van gegevens wordt verplaatst.
- Wanneer meer dan vier spelsystemen zijn gekoppeld.
- Wanneer één van de Game Link-snoeren niet correct is aangesloten op één van de spelsystemen.
- Wanneer de spelcassette niet in de Game Boy Advance van speler 1 is gestoken (Enkel spelcassettespel).



INDICE

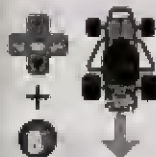
Los controles	84	Multi-Pak VS.	94
Espíritus competitivos	86	Multi-Pak Battle	95
Antes de la carrera	87	Time Trial	97
Modo GP y Quick Run	89	Multijugador Single-Pak	99
Objetos	92	Ghost Exchange	100
Circuitos	93	Juego Multicarrucho	102
		Juego con un carrucho	102

LOS CONTROLES



Marcha atrás

Con el kart parado, pulsa



Trompa

Pulsa a la vez



Derribe

Entra rebasando con fuerza en las curvas (consulta el apartado "Time Trial").

Mantén pulsado



Para disparar conchas hacia atrás, pulsa



Para lanzar platos hacia adelante, pulsa



ESPIRITUS COMPETITIVOS

Los ocho corredores de MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ se clasifican en tres categorías. Cada uno tiene diferentes cualidades y corre de manera distinta en cada circuito.

PESOS PLUMA

Poseen una excelente capacidad de aceleración, pero su velocidad máxima es reducida. Los obstáculos no los frenan demasiado, pero los karts pesados los sacan fácilmente de la pista.

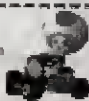
YOSHI™

(No hay obstáculos que le frenen)



TOD

(Mucho impulso tan rápido)



PEACH

(Delicada y ligera pero volar)



PESOS MEDIOS

Son la opción intermedia entre los pesos pluma y los pesos pesados.

LUIGI

(Buena en las curvas)



MARIO™

(Perfectamente equilibrado)



PESOS PESADOS

Su velocidad máxima es muy alta, pero les cuesta acelerar y deben girar con cuidado en las curvas. Son ideales para sacar de la pista a los karts ligeros, pero cuando ellos se salen, pierden velocidad de una forma increíble.

DONKER

(Mucho en las curvas)



DONKEY KONG™

(Mayor que Mario en las curvas)



MARIO™

(Todo el poder de un peso pesado)



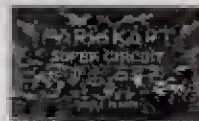
ANTES DE LA CARRERA

Inserta el cartucho de MARIO KART: SUPER CIRCUIT en tu Game Boy Advance™ y enciende la consola (ON).

1 SELECCIONA LOS JUGADORES

Para partidas de un solo jugador:

Selecciona SINGLE PLAYER en la Pantalla de Título.



Para partidas de dos a cuatro jugadores:

Después de comprobar la conexión de los cables, cada jugador deberá usar el + Panel de Control para seleccionar MULTIPLAYER en la Pantalla de Título. A continuación, selecciona el Modo Single-Pak o Multi-Pak. Para jugar en el Modo Multi-Pak, cada jugador deberá tener un cartucho de MARIO KART: SUPER CIRCUIT. Los juegos de Single-Pak sólo necesitarán un cartucho (consulta el apartado "Multijugador Single-Pak").



Si quieres saber más acerca de cómo conectar varias consolas Game Boy Advance entre sí, consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho".

Con el Botón A puedes confirmar las selecciones que hagas en los menús de pantalla y, con el Botón B, cancelarlas.

Consulta el apartado "Ghost Exchange" para obtener más información sobre el intercambio de información del corredor fantasma.

2 ELIGE UN JUEGO

Elige el modo en el que quieres jugar. Consulta el cuadro de la página siguiente para ver en qué modo puedes jugar con el número de jugadores que has seleccionado. Si seleccionas un modo y la palabra SETTINGS aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla, pulsa SELECT para cambiar la configuración del mismo.

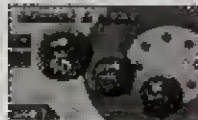


MARIO GP	Ocho corredores luchando para conseguir más puntos que los demás.	1-2 jugadores
VS.	Compíte con tus amigos por el primer puesto.	2-4 jugadores
BATTLE	Enfréntate a tus amigos en recintos especiales y trata de explotar sus globos.	2-4 jugadores
TIME TRIAL	Tú solo contra el reloj.	1 jugador
QUICK RUN	Sólo tienes una carrera para demostrar que eres el más rápido de los ocho.	1 jugador

La lista de arriba hace referencia específicamente a los juegos multijugador del Modo Multi-Pak.

3 ELIGE UNA CATEGORÍA DE MOTOR

En los Modos Mario GP, VS. y Quick Run, deberás escoger la categoría del motor con el que quieres correr. El motor de 50 cc es el más manejable para los principiantes.



4 SELECCIONA UN PERSONAJE

Antes de correr, elige cuál de los ocho personajes quieres utilizar. Elige un personaje y pulsa el Botón A. Para confirmar la selección, pulsa de nuevo el Botón A cuando "OK?" aparezca en pantalla. Si quieres que el azar elija al personaje por ti, selecciona el dado que hay en el centro.



NOTA: En los modos multijugador, cada personaje sólo puede ser utilizado por un jugador.



5 SELECCIONA UN CIRCUITO

Para terminar, elige el circuito. Ten en cuenta que en algunos modos deberás elegir una copa (cup) en lugar de un circuito en particular.



¡A calentar motores!

NOTA: En las partidas multijugador, el jugador 1 es quien elige el modo, la categoría del motor y el circuito.

Para borrar todos los datos guardados, mantén pulsados los Botones L, R, B y START al encender la consola (ON). A continuación, acepta el mensaje de confirmación que aparece en la pantalla pulsando YES (sí). Recuerda que si borras los datos, nunca podrás recuperarlos, así que ten cuidado.



MARIO GP Y QUICK RUN

En el Modo Mario GP, ocho corredores compiten en los cuatro circuitos de una copa para lograr el máximo número de puntos y ganar el Grand Prix. En el Modo Quick Run también se compete al estilo Grand Prix, pero en circuitos individuales. La siguiente información contiene principalmente al Modo Mario GP.

1 ELIGE UNA COPA

La primera vez que juegues, podrás elegir entre cuatro copas. Cada una consta de cuatro circuitos diferentes. Elige una copa en la Pantalla de Selección de Circuito.



2 ICONOS DE PANTALLA



3 CARRERA Y POSICIONES

Vueltas

Cada carrera consta de tres vueltas al circuito.

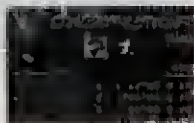
Puntos

Cuando quedes entre los cuatro primeros de la carrera, ganarás puntos y el derecho a participar en la siguiente. Si no quedas clasificado entre los cuatro primeros, deberás repetir la carrera, pero sólo tienes tres oportunidades para lograrlo. En las partidas de dos jugadores, siempre que uno de los dos termine entre los cuatro primeros, ambos jugadores podrán continuar corriendo.

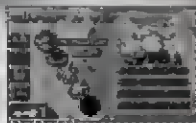
Trofeos y ranking

Los tres corredores que obtengan el mayor número de puntos al cabo de las cuatro carreras de cada copa recibirán los trofeos de oro, plata y bronce.

LOS CUATRO PRIMEROS	
1º	9 puntos
2º	5 puntos
3º	3 puntos
4º	1 punto
del 5º en adelante	0 puntos



Existen también ocho categorías diferentes que puedes alcanzar en función de lo bien que hayas competido: 000, 00, 0, A, B, C, D y E. Esta información se guarda junto con los mejores registros que hayas logrado y se actualiza automáticamente al pulsar el Botón A después de recibir cada trofeo. Hay trofeos distintos para cada categoría de motor. Cuando obtengas los cuatro trofeos de oro en una categoría de motor, podrás entrar a participar en las copas especiales (SPECIAL CUPS) de la misma.



Monedas

Para aumentar la velocidad punta que puedes alcanzar con tu kart, recoge monedas a lo largo del circuito. Puedes acumular hasta 55 monedas. Pero cada vez que te choques con otro kart se te caerán algunas. Cuando te quedes sin monedas, perderás el control si otro kart se choca contigo. El número de monedas con el que empiezas depende de tu posición en la parrilla de salida.

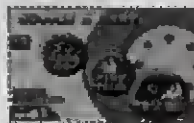
Pausa durante la partida

En el transcurso de la carrera, puedes pulsar START para detener el juego. Selecciona QUIT en la Pantalla de Pausa para regresar a la Pantalla de Selección de Modo.



QUICK RUN

En las carreras del **Modo Quick Run** participa un solo corredor que compete en una única carrera para lograr el primer puesto. Es el modo ideal si lo que quieres es adquirir experiencia para las carreras de las copas de MARIO GP. Cuando selecciones este modo, pulsa SELECT en la Pantalla de Selección de Modo para cambiar la configuración del juego. Utiliza el **Panel de Control** para hacer los ajustes.



Los tiempos que obtengas en MARIO GP y QUICK RUN no podrán guardarse.



OBJETOS

Pasa por encima de las Cajas de Objetos que hay a lo largo de la pista para recoger objetos. Los que recojas aparecerán en la ventana de objetos. Pulsa el Botón L para usarlos.

¡REFUERZA TU KART!

ESTRELLA

Lo hace invulnerable durante un tiempo.



CHAMPION

Algunos de los objetos de este tipo se encuentran en las pistas. Alguien que los recoja se convierte en campeón.



¡ATACA A OTROS CORREDORES!

RAYO

Haz que la fuerza del rayo caiga sobre todos los contrincantes, haciéndolos más pequeños y reduciendo su velocidad durante unos segundos.



¡ATACA A LOS LÍDERES!

CONCHA ROJA

Lanza una concha roja dirigida que haga chocar al contrincante que hay justo delante de ti.



CONCHA VERDE

Ataca a los contrincantes igual que lo harías con la Concha Roja. Las Conchas Verdes no persiguen a los contrincantes. Sólo avanzan en línea recta y luego rebota en volar y mutan.



TRIO DE CONCHAS VERDES

Ataca a los contrincantes igual que lo harías con el Pío de Conchas Rojas. Lanza estas conchas contra obstáculos como pilares para despejar el camino.



¡ROBA OBJETOS!

BOO

Roba los objetos de otros corredores. Útil para hacerlos desaparecer y que los pilares y los contrincantes se queden sin recursos. Además, cuando no voyas al primer o en la carrera, sino persiguiendo al líder y tratando de desbaratar su camino.



¡BLOQUEA A OTROS CORREDORES!

PLÁTANO

Lanza plátanos delante de los karts de los contrincantes para hacerlos perder un tiempo valioso.



TRIO DE CONCHAS ROJAS

Consiguen tres conchas a la vez! Pulsa el Botón L una vez para colocarlas dando vueltas alrededor de tu kart. Luego puedes usarlas para atacar o simplemente para desviar los ataques lanzados por otros corredores.



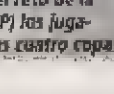
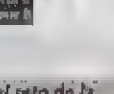
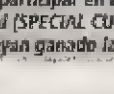
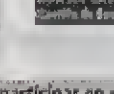
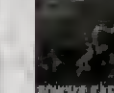
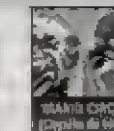
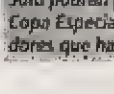
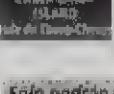
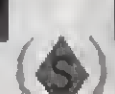
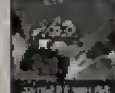
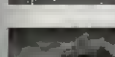
CONCHA DE PINCHOS

Despara una Concha de Pinchos para que ataca al kart que lidera la carrera. Verás cómo va dejando en la carretera a todo kart que se encuentre en su camino.



- Cuando quieras escapar, usa siempre el rayo plátano, pulsa el Botón L para robar el objeto y luego pulsa el botón para lanzarlo.
- Cuando no quieras hacerle daño, las Conchas Verdes siguen una línea recta en una dirección. Aliméntate que las Conchas Rojas van a por contrincantes y no se desvían. Los Tres de Conchas no pueden dispararse hacia atrás.

CIRCUITOS



Solo podrán participar en el reto de la Copa Especial (SPECIAL CUP) los jugadores que hayan ganado las cuatro copas.





MULTI-PAK VS.

El **Modo VS.** es una competición de dos a cuatro jugadores. Cada jugador debe elegir **MULTIPLAYER** en la **Pantalla de Título** y luego seleccionar **MULTI-PAK LINK**. Por último, el Jugador 1 será quien elija las opciones que aparecen más abajo. Cada jugador debe tener su propio cartucho de **Mario Kart: Super Circuit** para los modos multijugador **Multi-Pak** (consulta el apartado "Antes de la carrera"). Pulsa **SELECT** en la **Pantalla de Selección de Modo** para cambiar la configuración de este modo.

1 SELECCIONA UN CIRCUITO

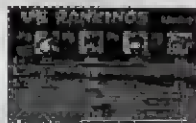
Primero elige una de las copas de **MARIO GP** y luego selecciona un circuito para correr.



Resultados de la carrera de dos jugadores

2 CARRERA Y POSICIONES

La carrera termina tan pronto como se decide cuál es el último corredor de la misma. El resultado obtenido por cada jugador aparece en la **Pantalla de Resultados del Modo VS.** Al término de cada carrera, podrás elegir si quieres seguir corriendo o no.



Resultados de la carrera de cuatro jugadores

- Puedes cambiar de circuito y de kart en el menú de pausa.
- Todos los resultados obtenidos en el **Modo VS.** se pierden al apagar la consola (OFF).

TRUCO BÁSICO

¡Obstáculos!

Bloquea los ataques de tus contrincantes colocando conchas y plátanos alrededor de tu kart mientras sigues corriendo. Una vez colocados, podrás recoger otra Caja de Objetos.



¡La estrategia del rayo!

Los rayos no afectan a los corredores que se han hecho invulnerables con el uso de una Estrella, así que elige con cuidado el momento para desatar la furia de los cielos.

¡Ojo con los plátanos!

Si pisas una cáscara de plátano, pulsa el Botón B rápidamente para no perder el control. Cuando veas una nota musical dentro de un bocanillo encima de tu personaje, ¡ya estarás cantando victoria!

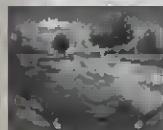


MULTI-PAK BATTLE

En el **Modo Battle** (batalla) pueden participar de dos a cuatro jugadores que tienen que explotar los globos de los demás corredores. Cada jugador deberá seleccionar **MULTIPLAYER** en la **Pantalla de Título** y luego elegir **MULTI-PAK LINK**. Además, cada uno deberá tener su propio cartucho de **Mario Kart: Super Circuit** (consulta el apartado "Antes de la carrera").

1 SELECCIONA UN CIRCUITO

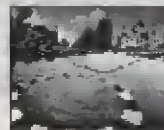
En el **Modo Battle** podrás elegir uno de estos cuatro circuitos.



Battle Course 1
(Circuito de Batalla 1)



Battle Course 2
(Circuito de Batalla 2)



Battle Course 3
(Circuito de Batalla 3)



Battle Course 4
(Circuito de Batalla 4)



2 ICONOS DE PANTALLA

Globos
Aquí se indica cuántos globos quedan.



Ventana de objetos
Aquí se muestran los objetos que has recogido.

Mapa del circuito
El punto que persigues indica tu posición.

3 REGLAS DE PARTICIPACIÓN

Cada kart tiene tres globos. Ganarás si los tres globos de todos tus contrincantes explotan antes que los tuyos.

Los globos explotarán cuando:

1. Pises un platano o te choques contra un oponente invulnerable.
2. Te alcance una concha.
3. Te saigas de la pista.

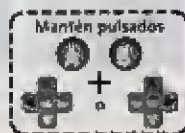
Cuando exploten los tres globos:

En las partidas de tres y cuatro jugadores, los jugadores que pierdan los tres globos se convertirán en Bob-ombs que podrán explotar contra otros karts. Los Bob-ombs aparecen continuamente y pueden recoger Champiñones de las Cajas de Objetos. Estos no aparecen en los mapas de los circuitos.

TRUCO BÁSICO

¡Domina los trompos!

Cuando necesites cambiar de dirección al instante, el trompo es tu mejor opción. Simplemente mantén pulsados los Botones A y B y gira el volante.



TIME TRIAL

El Modo Time Trial es una contrarreloj donde podrás comprobar lo rápido que eres en cada circuito. Selecciona SINGLE PLAYER en la Pantalla de Título. Pulsa SELECT en la Pantalla de Selección de Modo para decidir si vas a competir con corredor fantasma.

1 TRIAL (Prueba)

Después de seleccionar SINGLE PLAYER, elige TIME TRIAL y luego selecciona TRIAL. A continuación, elige tu personaje.

2 SELECCIONA UN CIRCUITO

Primero, elige una de las copas de MARIO GP y después, un circuito. En este modo, ninguno de los circuitos tiene Cajas de Objetos.

3 OBJETOS

En el Modo Time Trial comenzarás cada carrera con un Trio de Champiñones. Úsalos cuando necesites dar un acelerón.

4 LA BANDERA DE CUEROS

Al cruzar la línea de meta aparecerán en pantalla los tiempos de cada vuelta y el tiempo total de la carrera. A continuación verás los cinco mejores tiempos y la vuelta más rápida. A la derecha de la pantalla se abre un menú donde podrás elegir entre TRY AGAIN (intentar de nuevo), VIEW REPLAY (ver la repetición de la carrera), CHANGE TRACK (cambiar de circuito), CHANGE CHAR (cambiar de personaje) y QUIT (salir) para guardar los tiempos logrados.



- Los tiempos que aparecen la primera vez que corres son sólo de referencia.



CORREDORES FANTASMA

En el Modo Time Trial los fantasmas del corredor más rápido se enfrentarán a ti. Puedes guardar los corredores fantasma (Ghost Data) de hasta 10 circuitos.

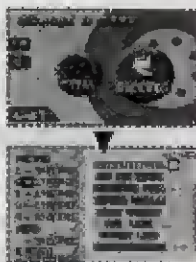
- Cuando no termines una carrera o tardes demasiado en finalizarla, los corredores fantasma no aparecerán.
- En los casos en los que no puedas guardar los corredores fantasma, aparecerá un ícono debajo del indicador de la vuelta más rápida.



5 RECORDS

Selecciona RECORDS en la Pantalla de Selección de Modo para ver los tiempos récord de cada circuito.

A la derecha de la lista de circuitos aparecen dos columnas de íconos. La primera muestra tus corredores fantasma (máx. 10 circuitos) y la segunda muestra los corredores fantasma que has intercambiado (máx. 2 circuitos) con tus amigos. Selecciona un corredor fantasma y pulsa el Botón A para ver los datos del mismo y la repetición de su carrera.



MÁS TRUCOS BÁSICOS

¡Derrapa en las curvas!

Podrás tomar la mayoría de las curvas derrapando y sin reducir la velocidad; es la clave para conseguir los mejores tiempos.



Mantén pulsado



¡Hazte con la primera posición con el turbo de arranque!

Si pulsas el Botón A justo antes de que se encienda la luz verde, comenzarás la carrera con un gran acelerón.



MULTIJUGADOR SINGLE-PAK

El Modo Single-Pak Link es un modo especial multijugador en el que pueden competir de dos a cuatro jugadores con un solo cartucho. El Jugador 1 será quien seleccione la mayoría de las opciones antes de dar comienzo a la carrera. Primero, asegúrate de conectar correctamente todos los cables Game Link de Game Boy Advance™ (consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho") y enciende todas las Game Boy Advance (GBA). El Jugador 1 debe seleccionar MULTIPLAYER en la Pantalla de Título y luego elegir el Modo Single-Pak.

Una vez comprobadas todas las conexiones en la pantalla de conexiones (que se muestra a la derecha), pulsa el Botón A y espera a que finalice la transferencia de datos.



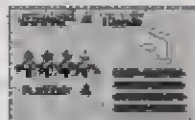
Jugador 1



Jugador 2

1 SELECCIONA UN CIRCUITO

El Jugador 1 deberá seleccionar uno de los cuatro circuitos especiales y pulsar el Botón A para confirmarlo. Llegados a este punto, el Botón B no cancelará la selección realizada. Los demás jugadores deberán esperar unos segundos.



Jugador 1

2 REGLAS

En las carreras del Modo Single-Pak Link, los jugadores juegan con el personaje de Yoshi en distintos colores. Sólo hay una categoría de motor en este modo. Ganará el corredor que primero termine cinco vueltas. Lee atentamente toda la información que aparece en pantalla.



CUANDO SE USAN VARIOS CARTUCHOS

Tus amigos y tú podéis jugar también al modo SINGLE-PAK LINK aunque utilicéis más de un cartucho. Después de que el jugador 1 haya encendido su consola, los demás jugadores deberán pulsar los botones START y SELECT al mismo tiempo que encienden sus consolas. Cuando el logotipo de NINTENDO desaparezca de la pantalla, elige tus opciones como se indica en la página anterior. El Jugador 1 deberá seleccionar todas las opciones.

Para obtener más información, consulta el manual de Instrucciones de tu Game Boy Advance.

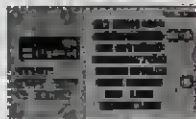
GHOST EXCHANGE

Puedes utilizar el cable Game Link de Game Boy Advance para intercambiar corredores fantasma con un amigo para el Modo Time Trial.

- En el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho", consulta las instrucciones sobre la conexión Multicartucho. No conectes nunca más de dos consolas a la vez para intercambiar corredores fantasma.

Tras revisar todas las conexiones, los dos jugadores deberán seleccionar GHOST EXCHANGE en la Pantalla de Título. El Jugador 1 será quien elija las opciones.

En la Pantalla de Selección de Circuito, pulsa + y * en el Panel de Control para seleccionar el circuito en el que está el corredor fantasma que quieres cambiar. Verás dos columnas con iconos de Boo: La columna de la izquierda muestra los datos de los corredores fantasma que pueden intercambiarse (máx. 10 circuitos).



Pantalla de confirmación

Para recibir un corredor fantasma sin enviar ninguno tuyo, selecciona GET GHOST DATA.

- La columna de la derecha muestra los corredores fantasma que has recibido. Estos corredores no pueden intercambiarse.

Cuando selecciones un corredor fantasma que pueda cambiarse, su tiempo de carrera aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Selecciona qué corredor fantasma deseas intercambiar y pulsa el Botón A. Luego, vuelve a pulsar el Botón A cuando aparezca "OK?" para confirmar tu elección. Cuando los dos jugadores hayan terminado de elegir, aparecerá un mensaje final de confirmación.

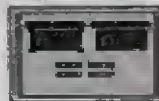


Pantalla de confirmación

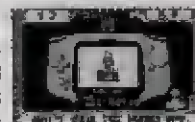
En la Pantalla de Confirmación, asegúrate de que los datos que tienes son los que efectivamente quieres y selecciona YES (sí). Cuando sólo haya un jugador enviando datos, deberá esperar a que el otro jugador confirme el traspaso.

Además, si después del intercambio tienes dos corredores fantasma en el mismo circuito, deberás borrar uno. Pulsa + y * en el Panel de Control para elegir qué corredor fantasma deseas borrar.

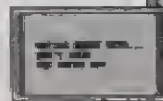
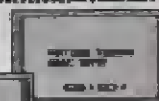
- Cuando borres los datos de un corredor fantasma, aparecerá un mensaje con el que deberás confirmar si realmente deseas borrar esos datos y sustituirlos por los nuevos.
- En el proceso de intercambio de corredores fantasma, una vez que un jugador ha aceptado el traspaso de datos, éste se producirá aunque el otro jugador lo rechace.



El intercambio comienza cuando se confirman los datos. No apagues la consola mientras se estén transfiriendo los mismos. El intercambio se completará cuando se hayan guardado todos los datos. Entonces, podrás elegir si deseas seguir cambiando corredores fantasma (CONTINUE TRADING) o si prefieres salir del Modo Ghost Exchange y regresar a la Pantalla de Título.



- El intercambio de datos sólo tendrá lugar cuando los dos jugadores hayan terminado de elegir las opciones, así que es probable que uno tenga que esperar a que termine el otro. El Botón B no servirá para cancelar el intercambio, así que comprueba bien toda la información antes de confirmar nada.



JUEGO MULTICARTUCHO. JUEGO CON UN CARTUCHO



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

Sistemas Game Boy Advance:	Uno por jugador
Cartuchos - Multicartucho:	Uno por jugador
- Juego con un cartucho:	Un cartucho
Cables Game Link para Game Boy Advance:	Dos jugadores: Un cable
	Tres jugadores: Dos cables
	Cuatro jugadores: Tres cables

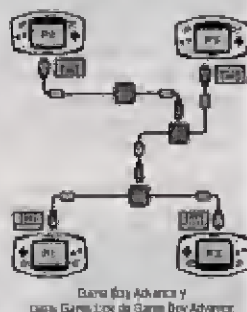
Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en la ranura cartucho.
2. Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.
3. Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.
4. Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)

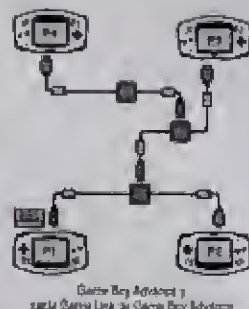


Juego con un cartucho:

1. Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.
2. Conecte los cables Game Link.
3. Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).
4. Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.
5. Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).



Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.
- Cuando se retire algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.
- Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).

GAME BOY ADVANCE™

MARIO KART™ SUPER CIRCUIT





GAMEBOYADVANCE

MARIO KART™ SUPER CIRCUIT™



Manufactured by



AGB-AMKP-EUR